5/07

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 7 CyberMedia € 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

MOBILE GAMER

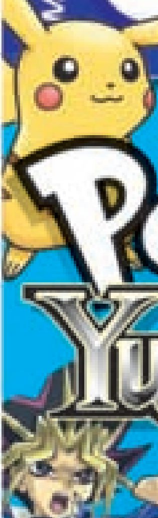
79 SPIELE GETESTET



Sony PSP • **28 Spieletests**
Dungeon Siege • Pirates!
Test Drive Unlimited • Thrillville

Nintendo DS • **22 Spieletests**
Lunar Knights • Magical Starsign
Asphalt Urban GT 2 • Contact

Game Boy Advance • **11 Spiele im Test**
Handy • **11 Spiele im Test**
Pocket-PC • **7 Spiele im Test**



Pokémon
Yu-Gi-Oh!

DIE WUNDERWELT DER

SAMMEL-MONSTER

Riesiges Special über die beiden Super-Serien mit Stammbaum und Ausblick 2007

Plus: Pokémon Ranger im Test



Castlevania
Portrait of Ruin

Test & alle Levelkarten für DS-Vampirjäger

RATCHET & CLANK

Size Matters: abgedrehter PSP-Shooter mit viel Humor



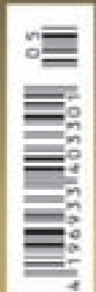
METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS

Snake im Vorab-Test: Der Topspion schleicht sich in die Herzen der PSP-Spieler – nie war er besser als heute!

Children of Mana

Großer Test: Rollenspiel-Hit von Square-Enix für den DS





Final Fantasy & Dragon Quest 9

Fantastisch: 7 neue Rollenspiele exklusiv für DS und PSP angekündigt. Wie sie heißen, wer sich freuen darf – wir haben die Infos • **Schon getestet:** Final Fantasy 3 für den DS

Module für Millionen

Ausverkauft: Handhelds waren der Renner im letzten Weihnachtsgeschäft. Vor allem der DS bricht sämtliche Rekorde – und hat Probleme beim Spielenachschub.

Wer kurz vor der Bescherung noch in Stadt X einen DS Lite der Farbe Y haben wollte, der musste schon viel Glück oder Ausdauer beim Geschäfte abklappern mitbringen. Weltweit ging der DS Lite wie geschnitten Brot über die Ladentheken. So wurde Anfang 2007 die Schallmauer von 35 Millionen ausgelieferten DS-Handhelds weltweit durchbrochen – das ist rekordverdächtig!

Schaut man sich die Spieleneuheiten der letzten Monate an, mischt sich jedoch etwas Wehmut in die Glücksseligkeit. Wie schon beim GBA festigt sich auch auf dem DS der Trend, dass jenseits von Nintendo die meisten Spieleproduzenten auf schnelles Geld durch wenig aufwändige Lizenztitel setzen. Komplexe, eigenständige DS-Spiele im Stil von "Super Mario Bros." oder "Castlevania" finden sich aktuell zu selten. Und wenn es sie gibt, dann dauert es oft erschreckend lange, bis sie in Deutschland auf den Markt kommen – hier verfolgt auch Nintendo eine seltsame Verzögerungspolitik (u.a. "Star Fox", "Mario vs. Donkey Kong 2"). Dabei schaut gerade im Abenteuer-Bereich die DS-ZUKUNFT rosig aus (siehe Seite 6). Also, liebe Hersteller, etwas mehr Tempo, Mut und Begeisterung für den europäischen Markt, bitte!



Die Zukunft kann kommen: In Japan und den USA wird der DS mit Rollenspielen überhäuft.

Bei der PSP sind die Extreme weniger ausgeprägt: Auch das Sony-Handheld hat sich zum Jahreswechsel solide verkauft, wenngleich nicht auf dem hohen DS-Niveau; dafür erscheinen aufwändigere, teils PSP-exklusive Spiele einer Vielzahl von Anbietern – nur die Sony-Studios schwächeln im Moment etwas und vertrösten die Gamer auf das zweite Quartal.

Einen guten Start ins neue Jahr, Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir diesmal kein Handheld, sondern die brandneue Heimkonsole Wii – zusammen mit den drei Spielen "Zelda", "Wario Ware" und "Excite Truck". Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst ihr folgende Frage via Postkarte beantworten.

Wie lautet der Untertitel des kommenden Zelda-Abenteuers für den DS?

Einsendeschluss ist der 30. Mai 2007, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt ihr bitte an: Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer* Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

36 80 TEST+TIPPS

CASTLEVANIA
Portrait of Ruin

Children of Mana 40



22 **Die Siedler**

FEATURE >>

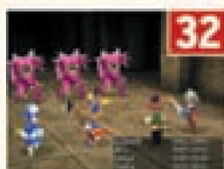
NEWS >>

PREVIEW >>

RUBRIKEN >>



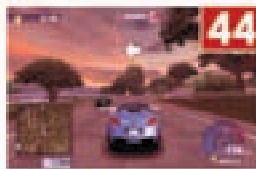
34 **Magical Starsign**



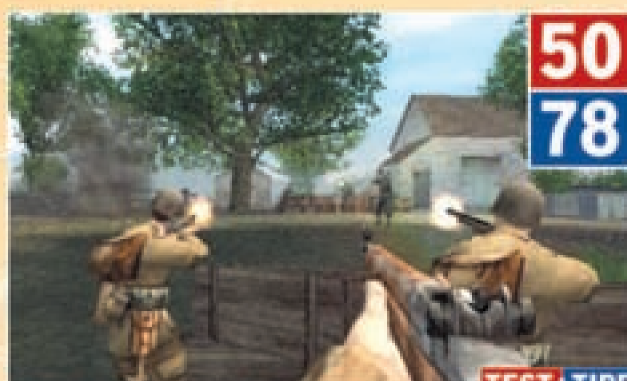
32 **Final Fantasy 3**



28 **Metal Gear Solid: Portable Ops**



44 **Test Drive Unlimited**



Brothers in Arms: D-Day

> Titelthemen



Pokémon und Yu-Gi-Oh!

DIE WUNDER-WELT DER SAMMELMONSTER

12-18

Zwei gigantische Spiele-Universen, ein Artikel: Wir gehen den Ursprüngen von Pikachu & Co. auf den Grund und präsentieren alle Games.

News >>





Heile Welt und grüne Auen: Märchenhafte Atmosphäre mit Wohlfühlgarantie.



Spiele

Dragon Quest 9

Das ist eine Sensation: Die bestverkaufte Rollenspielserie geht exklusiv auf dem Nintendo DS in die neunte Runde.

Square-Enix als Weihnachtsmann: Im Dezember wurde in Tokyo der neunte Teil der altehrwürdigen "Dragon Quest"-Rollenspielserie angekündigt. Zur Überraschung aller wird die Serie allerdings nicht auf stationären Konsolen fortgesetzt. "Dragon Quest 9", dessen japanischer Untertitel sich mit "Wächter des Himmels" übersetzen ließe, erscheint exklusiv für Nintendos DS.

Doppelter Dragoner

Die Optik des Titels orientiert sich stark am niedlichen Comic-Look des Playstation-2-Vorgängers. Die Einschränkungen der DS-Hardware stellen laut Serienvater Yuji Horii zwar eine Herausforderung dar, man werde sich dieser aber stellen und sein Bestes geben. Das Charakterdesign und der allgemeine Look verarbeiten nach alter Serientradition die Artworks von "Dragonball"-Erfinder Akira Toriyama. Wie Ihr auf den Bildschirmfotos erkennen könnt, zollt man der vergleichsweise geringen Bildschirmdiagonale des DS durch eher gedrungene Charaktere Tribut. Wie im Rollenspiel-Genre üblich, wird die Fantasy-Handlung um eine Wolkenstadt und güldenes Fallobst auf dem unteren Display dargestellt, oben seht Ihr die Levelkarte. Die Rucksäcke Eurer Helden durchforstet Ihr bequem per Stylus, der Euren Heroen Helme, Rüstungen und Waffen zuteilt. Diese Utensilien zieren optisch erkennbar Eure Spielfigur. Solcherart gerüstet, könnt Ihr das neu ausgetüftelte Kampfsystem erproben, das erstmals in der Geschichte der Serie nicht im klassischen Rundenmodus getaktet ist, sondern in Echtzeit abläuft und recht actionreich geraten dürfte.



Mann, ist der dick: Dieser Endgegner-Klops begeisterte bei der Präsentation durch flüssige Animationen und fülliges Auftreten.

Per WiFi werden bis zu vier Spieler gemeinsam auf Drachenjagd gehen. Die musikalische Gestaltung des tragbaren Mega-Epos, das angeblich gleich zwei DS-Module verschlingen wird, liegt einmal mehr in den Händen von Maestro Kouichi Sugiyama, einem Garanten für fetzige Klassik/Pop-Ohrwürmer. In Japan wird "Dragon Quest" Ende des Jahres erscheinen.

DRAGON QUEST: DAS GESCHAH BISHER

In Japan ist das Rollenspiel-Urgestein "Dragon Quest" beliebter als die mehr und mehr westlich geprägte "Final Fantasy"-Serie. Schon beim ersten Teil, der 1986 u.a. für die stationäre NES-Konsole erschien, zeichnete Akira Toriyama für die Bildgestaltung verantwortlich; dessen sympathische Illustrationen dürft Ihr auf dieser Seite bewundern. Es folgten drei Episoden auf dem NES, zwei weitere wurden dem Super NES zuteil. Danach wendete sich Enix von Nintendo ab und unterstütze die Playstation mit Episode 7. Im Jahr 2004 erschien "Dragon Quest 8" auf der Playstation 2, das ein ungemein erfolgreiches Comic-Feuerwerk abbrannte und für viele Hardcore-Rollenspieler die bessere Alternative zum kontrovers diskutierten "Final Fantasy 12" darstellt. Den Comic-Look behält der neunte Teil erwartungsgemäß bei, den Wechsel von Sony zu Nintendo als Hardware-Partner konnte dagegen niemand voraussehen. Sony dürfte über den Wechsel höchst betrübt sein, immerhin wurden bis heute über 41 Millionen "Dragon Quest"-Spiele weltweit verkauft.



In Japan ein großes Spektakel: Der Pressekonferenz zur Ankündigung von "Dragon Quest 9" wohnten Hunderte Journalisten und viele Fernsehsender bei.

Rollenspiel-Offensive zum 20. Jahrestag

Final Fantasy

6 neue Spiele für DS und PSP

Die zweite Meldung von der Rollenspielfront ist vielleicht nicht so überraschend, aber nicht weniger sensationell: Zum zwanzigjährigen Jubiläum der "Final Fantasy"-Serie kündigte Rollenspiel-Mogul Square-Enix gleich sechs neue Spiele für PSP und DS an. Damit erklären wir 2007 offiziell zum Jahr der Handheld-RPG-Invasion!

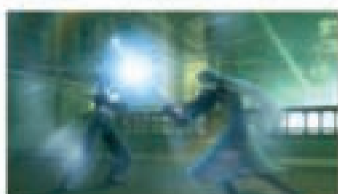
Kernige Höhenflüge

Zum größten Hoffnungsträger der PSP-Rollenspielgemeinde dürfte dieses Jahr "Crisis Core: Final Fantasy 7" avancieren. Der finale Teil von Square-Enix' "Compilation of Final Fantasy 7" erzählt, parallel zur Ur-Story, die Geschichte von Zack, einem Kameraden des ehemaligen Protagonisten Cloud, der im kultigen Playstation-Original nur ein paar Nebenauftritte hatte.

Viele alte Bekannte, wie der spätere Oberbösewicht Sephiroth, treten auf und tragen zur Action bei. Das ist wörtlich zu nehmen, denn "Crisis Core" fährt einen innovativen Mix aus Echtzeit- und menübasierten Kämpfen sowie einem Erkundungsmodus mit frei drehbarer Kamera auf, der technisch weit über dem Niveau aller bisherigen PSP-RPGs steht.



Weißhaariger Wirrkopf: Der spinnerte Sephiroth ist anfangs Euer Kollege...



...zückt aber bald das Langschwert in "Crisis Core: FF 7".

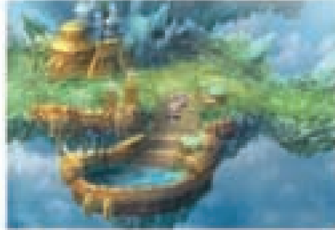


Plausch bei Mondenschein: "FF 12: Revenant Wings" lockt mit Fantasy-Idylle.

Doch auch Nintendos Dualscreen-Handheld wird mit einer exklusiven Rollenspiel-Entwicklung bedacht. "Final Fantasy 12: Revenant Wings" für den DS spielt nach dem Ende des kürzlich veröffentlichten zwölften Teils für die Playstation 2 und erzählt wieder eine Geschichte aus der imaginären Welt Ivalice, die erstmals im Handheld-Titel "Final Fantasy Tactics Advance" für den GBA bespielt wurde. Der Pirat Vaan begibt sich auf die Suche nach einem Schatz und inspiziert dazu den fliegenden Kontinent Puruvama; alsbald besucht er dann bekannte Ivalice-Lokalitäten. Auch Fran und Balthier aus "Final Fantasy 12" stoßen zur Party und verraten einiges über ihr Leben nach dem Ende des Vorgängers. Dreh- und Angelpunkt des komplett mit Stylus steuerbaren Titels werden unzählige Beschwörungsmonster sein, mehr als es jemals in "Final Fantasy" gegeben hat.

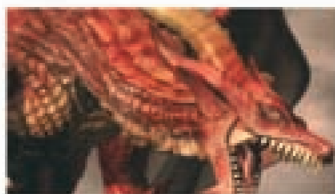
Eine Runde Remakes

Auch die Fans von rundenbasierten Taktik-RPGs könnten sich eigentlich das ganze Jahr Urlaub nehmen. Im Rahmen der 'Ivalice Alliance'-Initiative, zu der auch "FF 12 Revenant Wings" gehört, bringen die Tausendsassa von Square-Enix das Remake des Ur-"Final Fantasy Tactics" auf die PSP und setzen gleichzeitig das auf dem GBA etablierte "Final Fantasy Tactics Advance" mit einem zweiten Teil für den DS fort.



Urlaub in Invalice: Bereits zum dritten Mal wird die "FF 12"-Welt bespielt.

Beide Titel bieten komplexe Taktikschlachten auf dreidimensionalen Rasterschlachtfeldern. Die Mitglieder Eurer Truppe üben die typischen "Final Fantasy"-Berufe wie Beschwörer, Dragoner oder Mönch aus und ziehen abwechselnd mit dem Gegner über das Spielfeld. Abgerundet wird die Remake-Reihe durch die Neuauflagen der ersten beiden "Final Fantasy"-Teile für die PSP. Basierend auf dem GBA-Remake bietet die so genannte "Anniversary Edition" verbesserte Grafiken und die bereits aus der GBA-Fassung bekannten Bonus-Dungeons. Wann genau all diese Spiele in Deutschland erscheinen, steht leider noch nicht fest.



Das PSP-Remake des Original-"Final Fantasy" protzt mit Render-Intro.



"FFT: The Lion War": Auf frei drehbaren Karten wird taktiert und traktiert.



Solch schmucke Anime-Szenen waren im "Tactics"-Original von 1997 nicht drin.

FINAL FANTASY: DIESE SPIELE KOMMEN 2007

Spielname	System	Anmerkung
Final Fantasy 1 Anniversary Edition	PSP	Remake des ersten NES Teils von 1987 mit verbesserter Grafik.
Final Fantasy 2 Anniversary Edition	PSP	Zweiter Teil der Anniversary-Remakes mit neuer Grafik, Galerie und Bonus-Dungeons.
Crisis Core: Final Fantasy 7	PSP	Elitesoldat Zack erlebt in diesem Action-RPG die Handlung von "FF 7" mal anders.
Final Fantasy 12: Revenant Wings	DS	Fortsetzung des zwölften Teils mit massig Beschwörungsmonstern und vielen alten Bekannten.
Final Fantasy Tactics: The Lion War	PSP	Remake des Playstation-Klassikers "FF Tactics: The Zodiac Brave Story".
Final Fantasy Tactics Advance 2: The Sealed Grimore	DS	Fortsetzung der märchenhaften GBA-Rundentaktik mit Stylus-Steuerung und Job-System.

Kurzmeldungen

Nachfolger zu Pursuit Force
"Extreme Justice" verfügt über einen Vierspieler-Modus und verwandelt Capital City in ein Kriegsgebiet. Es gibt mehr und größere Vehikel (u.a. Panzer, Flugzeug), außerdem stehen vier neue Rekruten parat.

Goldige PSP
In Japan ist die PSP mittlerweile in der Sonderfarbe 'Champagne Gold' erhältlich. Ob das Modell auch in Europa erscheint, ist ungewiss.

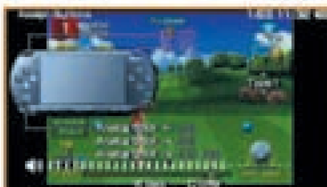
"Driver" für die PSP
Der langlebige und erfolgreiche Mix aus Action und Rennspiel kommt in Form von "Driver 76" auf das Sony-Handheld. Die Handlung spielt 1976, ist in sechs Kapitel und 27 Missionen unterteilt. Erscheinungstermin: April.

Einspruch, Euer Ehren!
Demnächst dürfen sich DS-Juristen bei "Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All" zum zweiten Mal an kniffligen Rechtsfällen versuchen. Überraschend ist dabei, dass auch deutsche Handheld-Anwälte schon im März beglückt werden sollen. Der Vorgänger kam nämlich mit fast neun Monaten Verspätung erst letzten November raus.

Nokia bereitet N-Gage 2 vor
Nokia will im September eine Weiterentwicklung ihres Spiele-Handys N-Gage auf den Markt bringen. Spiele sollen u.a. von Electronic Arts und Gameloft kommen.



Trotz komplexer Steuerung auch auf der PSP gut bedienbar: "Syphon Filter".



Ihr könnt wählen, ob Ihr per Analogstick oder Digikreuz steuert.

Spiele

PSone-Spiele auf der PSP

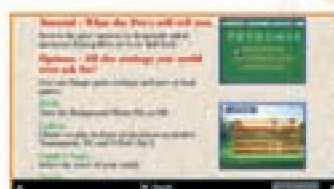
Seit Dezember in Japan und den USA möglich, in Kürze auch bei uns – Spiele von der Heimkonsole PSone lassen sich auf der PSP zocken: *Mobile Gamer* hat's für Euch schon mal ausprobiert.

Der größte Haken gleich vorweg: Um PSone-Titel auf die PSP zu bekommen, wird eine PS3 benötigt. Kein geringes Hindernis, denn die neue Konsole kostet stolze 600 Euro, wenn sie Ende März in Deutschland auf den Markt kommt. Wir gehen zwar davon aus, dass Sony später Downloads auch über andere, weniger exklusive Kanäle anbieten wird, doch eine Ankündigung dafür gibt es leider noch nicht.

Wer eine PS3 besitzt, für den ist der Ablauf einfach: Geht mit der Konsole ins Netz, öffnet den eingebauten Playstation Store und klickt Euch zur Rubrik der herunterladbaren Spiele durch. Dort finden sich neben einigen PS3-Titeln die gewünschten PSone-Klassiker. Welche genau in Europa verfügbar sein werden, ist noch nicht bekannt, in den USA gingen Anfang Dezember fünf Spiele an den Start (siehe Kasten). Erfreulich ist der günstige Preis: Gerade mal sechs US-Dollar (bei uns wohl sechs Euro) müsst Ihr für einen Titel locker machen. Ist der Download auf die PS3 beendet, könnt Ihr das Spiel per USB-Kabel auf den PSP-Mem-Stick schicken – das geht fünfmal, danach müsst Ihr neu löhnen.

Klassiker für unterwegs

Wie machen sich die Oldies auf dem Handheld? Erstaunlich gut. Im Praxistest konnten wir keine Unterschiede zu den Originalen feststellen, die Emulation funktioniert perfekt. Auf Wunsch spielt Ihr mit der Originalauflösung oder Ihr zoomt das Bild auf formatgerechte Maximal- bzw. Widescreendarstellung. Mehrspieler-Runden z.B. in "Tekken 2" gehen allerdings nicht. Da die PSP nur zwei Schultertasten hat, werden die Funktionen der L2- bzw. R2-Buttons auf wahlweise das Steuerkreuz oder die Analogscheibe gelegt – keine perfekte Lösung, aber selbst bei "Syphon Filter", das die Tasten häufiger nutzt, klappt's mit etwas Übung gut. Spannende PSone-Unterhaltung ist also für die PSP kein Problem, allerdings werden wir auf moderne Titel wohl verzichten müssen. Spiele, bei denen der zweite Analogstick des Dualshock-Pads unverzichtbar ist, können mit den begrenzten Handheld-Bedienelementen nicht richtig gesteuert werden.



Zu jedem Spiel gibt's die Originalanleitung als elektronisches Dokument.



Die PSone-Spiele werden direkt vom Memory Stick gestartet.



Momentan ist die Übertragung der Spiele nur mit Hilfe der PS3 möglich. Diese erscheint in Deutschland Ende März.

Spiel	Genre	Beschreibung	Dateigröße
Crash Bandicoot	Reaktion › Jump'n'Run	Die klassische Beuteiratten-Hüpferei hilft dem mageren Jump'n'Run-Angebot der PSP auf die Sprünge: Die Optik gefällt heute noch.	469 MB
Coolboarders	Sport › Snowboard	Der Urahn der Snowboard-Videospiele ist deutlich gealtert: Wenige Pisten, simple Steuerung und schlichte Optik sind nicht mehr zeitgemäß.	282 MB
Hot Shots Golf 2	Sport › Golf	Fast so gut wie der PSP-Nachfolger "Everybody's Golf": Die Schwungsteuerung klappt immer noch prima und auch der Umfang stimmt.	157 MB
Syphon Filter	Action › Third-Person-Shooter	Gabe Logans erster Einsatz setzt noch verstärkt auf Action: Die Steuerung ist zwar für das Handheld sehr komplex, funktioniert aber gut.	358 MB
Tekken 2	Action › Beat'em-Up	Mit der opulenten Grafik des fünften Teils hält die alte Keilerei nicht mit, doch gelungen prügeln lässt es sich auch mit dem PSone-Spiel.	535 MB

Positives & Probleme

Tops
- + tadellose Emulation der PSone-Spiele
- + voraussichtlich nur 6 Euro pro Spiel
- + Grafik macht sich gut auf PSP-Display

Flops
- − Kauf derzeit nur über PS3 möglich
- − großer Memory Stick notwendig
- − neuere PSone-Spiele sind mangels zweitem Analogstick kaum zu erwarten

Nintendo

RÄUM DEN WELTRAUM AUF UND NICHT DEIN ZIMMER.





NINTENDO DS lite

Lass die Welt nicht warten, starte jetzt in dein größtes Abenteuer! Beweise als Kampfpilot dein Geschick mit dem Laser und als Raumkommandant dein strategisches Talent. Trete über die Nintendo Wi-Fi Connection gegen Spieler aus aller Welt an. Tauche ein, in brillante 3D-Umgebungen und erlebe eine packende Story. Der Countdown läuft!

www.nintendo.de





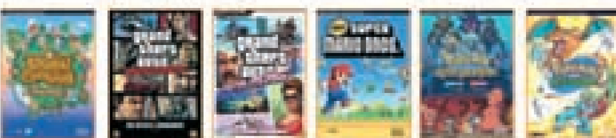
Literatur

Gewusst wie

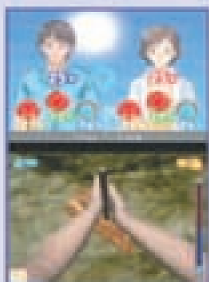
Ist's dem einen zu schwer, meckert der andere über den einfachen Schwierigkeitsgrad. Die Entwickler haben es wahrlich nicht leicht, den Geschmack aller Spieler zu treffen. Wie praktisch, dass es zu ausgewählten Games offizielle Lösungsbücher gibt – ganz im Gegensatz zu Internet-Tipps und Hobby-Drucksachen auf wenigen Schwarz-Weiß-Seiten locken die lizenzierten Spieleberater mit hochwertiger Ausstattung, wunderschönem Layout und handfesten Tipps direkt von der Quelle. Verlage wie Future Press und Piggyback veröffentlichen seit Jahren exzellente Lösungsbücher im Format einer normalen Zeitschrift. Auf 130 bis 240 Seiten werden dort alle Aspekte des Spiels erläutert, manchmal kombiniert mit Zugaben wie einem Poster. Umsonst ist der Spaß natürlich nicht, mindestens 15 Euro sind für die Spielspaß-Beschleuniger zu berappen.

Vorsicht aber bei Spielen, die für mehrere Konsolen und Handhelds erscheinen. So sind die Lösungsbücher zu "Tomb Raider Legend" und "Pro Evolution Soccer" (Teil 5 und 6) nur auf PS2, Xbox und PC zugeschnitten – die PSP- bzw. DS-Versionen bleiben außen vor.

Lösungsbuch zum Spiel	Zirka-Preis	Verlag	Ausstattung
Animal Crossing: Wild World	15 Euro	Future Press	160 Seiten, Poster
Final Fantasy 3 (erscheint gleichzeitig mit Spiel)	keine Angabe	Future Press	noch nicht bekannt
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	15 Euro	Brady/Markt & Technik	224 Seiten
Grand Theft Auto: Vice City Stories	15 Euro	Brady/Markt & Technik	240 Seiten
New Super Mario Bros.	15 Euro	Future Press	128 Seiten
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau & Team Rot	17 Euro	Future Press	240 Seiten, Poster
Pokémon Ranger	15 Euro	Future Press	148 Seiten, Poster



Kurzmeldungen



Lost in Blue wird fortgesetzt

Konami ist keine gute Adresse für Urlaubs-Buchungen: In "Lost in Blue 2" kämpft Ihr nach einem Schiffbruch einmal mehr um Euer Leben. Damit dies aber nicht so strapaziös ausfällt wie im Vorgänger, dürft Ihr Euch z.B. Lunch-Pakete für unterwegs schnüren.



Castlevania: The Dracula X Chronicles

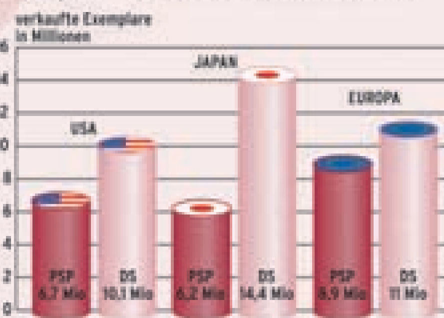
Hurra! Konami versorgt auch Vampirjäger auf der PSP mit einer neuen "Castlevania"-Episode. Die bewährte 2D-Spielmechanik (u.a. der DS-Episoden) wird mit 3D-Grafik kombiniert. Als Vorlage dient die brillante PC-Engine-Fassung aus dem Jahr 1993 ("Dracula X: Rondo of Blood"), die bislang nicht außerhalb Japans erschienen ist. Als Bonus freuen wir uns auf die Originalversion der PC-Engine sowie auf die nicht minder gute PSone-Episode "Symphony of the Night".

Business

Zahlenspiele

Seit beinahe zwei Jahren kämpfen PSP und DS um die Vorherrschaft im Handheld-Sektor – der Game Boy Advance nähert sich dem Ruhestand, den er sich redlich verdient hat – ging er doch bis heute weltweit knapp 80 Millionen Mal über die Ladentheke.

Zwischen DS und PSP ist die Schlacht jedoch in vollem Gang, wobei der DS insgesamt die Nase vorn hat. In den Territorien USA, Japan und Europa unterscheiden sich die Machtverhältnisse dennoch im Detail. So hat der DS in den USA einen soliden Vorsprung, den er sich inbesondere durch die guten Verkäufe im Weihnachtsgeschäft 2006 erworben hat. In Japan regiert der DS sogar unangefochten – Nintendos Handheld verkauft sich nicht nur deutlich besser als die PSP, sondern ist auch beliebter als jede stationäre Konsole. Entsprechend gut läuft die Software, die regelmäßig mindestens 5 Plätze der wöchentlichen Verkaufs-Top-Ten belegt. Am knappsten ist der Vorsprung von Nintendos Dualscreen in Europa: Hier hat sich der DS erst im letzten Halbjahr von der PSP absetzen können.



Spiele

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



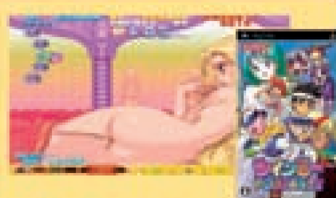
1. Konductra (Nintendo DS)

Für den kleinen Rätselhunger zwischendurch gedacht ist die minimalistische Knobelei "Konductra" von O3: Verlegt auf dem Touchscreen via Stylus farbige Leitlinien, um per Stromschlag Punkte zu ergattern. Optisch macht der einfache Puzzler nicht viel her, das kurzweilige Konzept ist aber gut umgesetzt. In den USA gibt's das Modul zum Schnäppchenpreis (20 Euro), ein Europa-Start ist nicht angedacht.



2. Legend of Heroes 3 (Sony PSP)

Während Bandai-Namco die Rollenspiel-Reihe "Legend of Heroes" im Halbjahrestakt nach Nordamerika bringt, gehen wir Europäer leider leer aus – entsprechend gibt's auch den dritten Teil "Song of the Ocean" nur in Übersee. Schade, denn auch wenn das Kopffüßler-Abenteuer mit seiner klassischen Ausrichtung nicht der ganz große Kracher ist, wäre Rollenspiel-nachschub in Europa gern gesehen.



3. Parodius Portable (Sony PSP)

Nach der "Gradius Collection" lockt eine weitere Shoot'em-Up-Perle von Konami: "Parodius Portable" versammelt satte fünf Episoden des kultigen Horizontal-Scrollers auf UMD. Technisch erstklassig umgesetzt, begeistert die Ballerspiel-Persiflage mit teils derbem Humor und nahezu perfektem Leveldesign. An Bord ist u.a. eine weitgehend unbekannte (und nun etwas aufgepeppte) MSX-Fassung.

Entwickler-Portrait

Made in Germany



Erfolgreiche Handheld-Entwickler aus der Heimat: Firmengründer Holger Kuchling (vierter von rechts) mit einem Teil der Independent-Arts-Truppe.

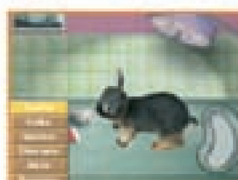
Zur bekannten "Anstoß"-Marke gab's den GBA-"Action"-Ableger.

Nett: Auf dem GBA gefällt "Crazy Frog Racer" als flotte Kart-Randale.

Der Löwenanteil aller Spieleentwickler sitzt in Japan, den USA oder England. Hier zu Lande wird besonders gerne für den PC programmiert, doch auch im Handheld-Sektor konnte sich eine kleine, aber aktive Branchenpräsenz etablieren. *Mobile Gamer* unterstützt die einheimische Entwicklung und stellt Euch eine Truppe näher vor, die erfolgreich ihren eigenen Weg geht.

Im westfälischen Hamm residiert Independent Arts. 1990 gegründet, bringt der ursprünglich aus Schulfreunden bestehende Entwickler nach jahrelangen Wirren bei Ariolasoft sein Heimcomputerspiel "Das Magazin" unter. Die Simulation entwickelt sich zum respektablen Erfolg und ebnet den Weg in den PC-Sektor; hier findet u.a. der Fußballmanager "Anstoß" viele Freunde. Im Jahr 2000 wurde der Entschluss gefasst, sich auch um Handhelds zu kümmern; "als ein weiteres attraktives Standbein", so Firmenchef Holger Kuchling. Die Anerkennung als offizieller Nintendo-Entwickler erfolgt problemlos, nach einigen Anlaufschwierigkeiten geht 2004 das erste Spiel an den Start. "Mein Pferdehof" für den Game Boy Advance gibt den Weg vor: Independent Arts setzt auf Auftragsarbeiten, auch wenn sie beim Team nicht immer populär sind. "Wir sind Profis, da muss man seine persönlichen Vorlieben auch mal hinten anstellen", meint Kuchling. Dafür treffen sie mitunter den Massengeschmack – "Crazy Frog Racer" gewinnt 2006 die Publikumswahl beim deutschen Entwicklerpreis. Titel wie "Meine Tierarztpraxis" finden vor allem weibliche Fans. Dazu Kuchling: "Dies bedeutet in erster Linie Absicherung mit festem, kalkulierbarem Budget; allerdings werden wir zukünftig auch eigene Spiele angehen".

Dass Independent Arts bisher nur auf Nintendo-Handhelds tätig war, ist kein Zufall. Zwar sei man auch eingetragener Entwickler für die PSP, doch bislang habe kein Hersteller eine Anfrage an sie gerichtet. Eine Umsetzung erfolgreicher Spiele würde keinen Sinn machen, denn "die Zielgruppen beim DS und der PSP sind doch gänzlich verschieden".



Ein Herz für Tiere: Auf dem DS pflegt Ihr bei "Meine Tierarztpraxis" die pelzigen Patienten per Stylus.



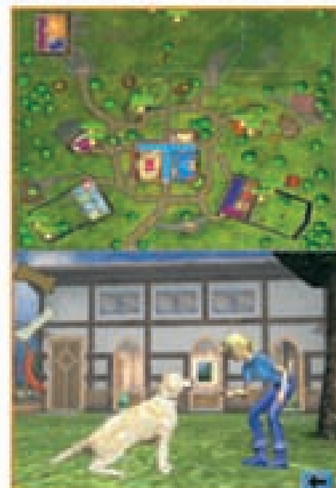
Den Auftrag zum aktuellen Handheld-"Biene Maja" vergab Midway an Independent Arts.



Independent Arts Software

Gründung	1990
Handheld-Entwicklung	seit 2000
Standort	Hamm, Westfalen
Mitarbeiter	ca. 35 (davon 20 für Handhelds)

Wichtige Spiele
- Anstoß Action (GBA, 2006)
- Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr (GBA/DS, 2006)
- Crazy Frog Racer (GBA, 2005)
- Mein Pferdehof (GBA, 2004)
- Meine Tierpension (GBA/DS, 2006)
- Meine Tierarztpraxis (DS, 2006)



Erfolgreich auf dem Massenmarkt: "Meine Tierspension" für den DS.

DIE WUNDER der Sammelmonster

POKÉMON



Seit zehn Jahren gehören "Pokémon" und "Yu-Gi-Oh!" zu den großen Sternen im Spielekosmos. *Mobile Gamer* geht ins Detail und vergleicht die beiden erfolgreichsten Sammelspiele unserer Zeit.

Was sind Pokémon?

Sämtliche Editionen der ursprünglichen Pokémon-Serie sind im Prinzip Rollenspiele, die mit einem gehörigen Schuss "Jäger und Sammler"-Esprit aufgepeppt werden. Als "Pokémon"-Trainer zieht Ihr durch ein japanisch angehauchtes Fantasieland und fangt mit speziellen Pokébällen unterschiedliche Pokémon. Diese Knuddelmonster schöpfen ihre Fähigkeiten aus Wasser, Feuer, Erde und anderen Elementen. Gefangene Pokémon werden im Pokédex-Computer gespeichert, maximal sechs Monster könnt Ihr tragen.

Im Kampf gegen andere Trainer messen zwei oder vier Pokémon ihre Kräfte. Standardattacken verursachen Schaden, spezielle Angriffe stärken die eigenen oder manipulieren die gegnerischen Pokémon. Nach jedem Kampf winken Erfahrungspunkte, die für die Entwicklung eines Pokémon zur nächst mächtigeren Form nötig sind. Manche Pokémon erhaltet Ihr erst, wenn Ihr mit andersfarbigen Versionen einer Spielgeneration in Kontakt tretet (z.B. Rubin und Saphir auf dem GBA). Neben den Rollenspielen für Game Boy, DS & Co. gibt es auch Ableger für die stationären Konsolen.



Filme und TV-Serien zu Videospielen sind fast so alt wie unser liebstes Hobby selbst. Schon so manche Spielfigur wurde durch einen Fernseh- oder Kino-Auftritt in den Olymp der medienübergreifenden Vermarktung erhoben. Skurrile Auswüchse wie die TV-Serie um Superklempner Mario trugen ebenso wie die beiden hochwertig produzierten "Tomb Raider"-Filme mit Angelina Jolie zum Geschichtenfundus der jeweiligen Erzählwelt bei. Selbst die hochpeinlichen Machwerke des deutschen Regisseurs Uwe Boll (u.a. "Alone in the Dark", "Bloodrayne") gehören für Fans der Vorlagen zum Multimedia-Kult um die jeweilige Lieblingsfigur. Unter diesem Begriff lassen sich auch sämtliche Produkte zusammenfassen, die bekannten Charakteren in anderen Darstellungsformen als ihrem Herkunfts-Videospiel Gestalt verleihen. Eine Legion von Plastikfiguren, Romanhelden oder Kuscheltieren trägt die Gesichtszüge von virtuellen Charakteren, macht sie sichtbar in der realen Welt.

Selten jedoch gehören die unterschiedlichen Produkte wirklich zusammen. Selbst detailliert ausgearbeitete Spiele-Universen wie "Resident Evil" oder "Final Fantasy" locken zwar mit umfangreichem Material für sammelwütige Fans, die einzelnen Produkte sind aber kaum miteinander verknüpft und bieten selten spielerischen oder erzählerischen Mehrwert.

Einige wenige Spielwelten sind jedoch multimedial im wahrsten Sinne des Wortes. Hier werden die Hintergrundgeschichten geschickt mit den spielbaren Ereignissen verwoben, Serien, Filme und reale Ereignisse greifen ineinander und bilden ein wahres Netz unterschiedlicher Einzelprodukte. So entsteht eine medienübergeifende Spielwelt, de-

WELT

Yu-Gi-Oh!

ren Einzelteile gleichwertig nebeneinander stehen und ein grandioses Spielerlebnis vermitteln. Die erfolgreichsten Vertreter dieser Multiplattform-Universen haben ihre digitalen Wurzeln im Handheld-Bereich: "Pokémon" und "Yu-Gi-Oh!".

Im gigantischen Kosmos der Kuschelbiester tummeln sich inzwischen 493 unterschiedliche Pokémon. Fast ebenso viele Episoden füllen insgesamt drei Anime-Serien und neun Kinofilme, von denen fünf auch in Deutschland zu sehen waren. Aus der melancholischen Kindheitserinnerung eines schüchternen japanischen Käfersammlers entstanden, gilt Pokémon heute als ein internationales Pop-Phänomen. Weltweit gehen unzählige begeisterte Jäger und Sammler auf Monstersafari und auch nach ihrem zehnjährigen Jubiläum fasziniert die Serie noch wie am ersten Tag.

Yu-Gi-Oh! bietet neben Pokémon das multimedialste Spiele-Universum. Auch wenn kein Videogame als Ursprung herhalten kann, ist das Gesamterlebnis der Nintendo-Rollenpielserie doch ähnlich. Perfekt ineinander greifende Zahnräder eines großen dramaturgischen Getriebes erheben das Spielprinzip selbst zum Leitmotiv der Handlung: Yugi, der Spieler, wird zum Helden, Spielsiege haben in seiner Welt reale Konsequenzen. Ein gewaltiges Marketing-Netzwerk erlaubt es Gamern auf dem ganzen Globus, dieses Konzept nachzuspielen.

Grund genug für uns, die beiden Tausendsassa einander gegenüberzustellen und die Facetten ihrer vielen Gesichter näher zu beleuchten. Surft mit uns auf den folgenden Seiten durch die multimedialen Netze von Ash, Yugi & Co. und werft einen Blick auf die Ursprünge der erfolgreichen Super-Serien. Die linke Hälfte der folgenden Doppelseiten ist dabei ganz Pokémon, die rechte Yu-Gi-Oh! gewidmet. *mw*

Was ist Yu-Gi-Oh?





Die ursprünglichen "Yu-Gi-Oh!"-Comics, später auch die Filme und Videospiele, drehen sich stets um das fiktive Kartenspiel 'Duel Monsters'. Hier kämpfen Fantasy-Figuren aus verschiedenen Themengebieten gegen die Karten des Kontrahenten. Kartenduelle werden stets zu zweit ausgetragen, dafür gibt es kaum Begrenzungen bei der Zusammenstellung der Kartendecks. Wer eine Karte besitzt, darf sie im Rahmen der Regeln ausspielen.

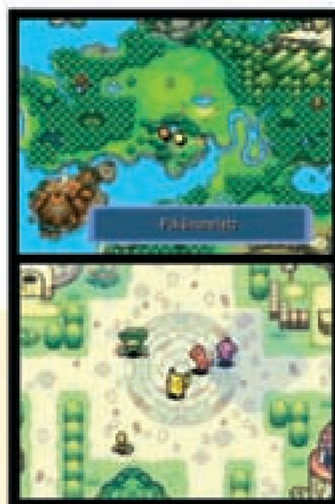
Die Karten lassen sich grob in Monster, Zauber und Fallen unterteilen. Monsterkarten vereinen sämtliche kampftauglichen Wesen der "Yu-Gi-Oh!"-Welt und fallen unterschiedlich aus: Neben Magiern und Kriegern jeder Bauart gibt es auch Toons oder Fusionsmonster. Letztere entstehen durch die Verschmelzung herkömmlicher Monster. Zauber- und Fallenkarten enthalten unterschiedliche Effekte und beeinflussen den Duellablauf drastisch. Während Zauberkarten direkt spielbar sind, werden Fallenkarten erst nach deren Auslösung aktiviert. Die Dramaturgie der Geschichten basiert häufig auf besonderen Karten oder Spieltaktiken.





POKÉMON

Vom Game-Boy-Spiel zum Anime zum Multimedia-Phänomen.



"Mystery Dungeon" auf dem DS ließ Euch in die Haut der Pokémon fahren.

Namensgebung

Das Kunstwort Pokémon bezeichnet einerseits die Spezies der sammelbaren Kampfmonsterchen und fungiert gleichzeitig als Marke sämtlicher "Pokémon"-Produkte. Der Name entstand durch die Zusammenziehung der beiden Wörter "Pocket" (englisch Tasche) und "Monster". Nintendo ersetzte 1996 den Originaltitel "Poketto Monsuta", um Konflikte mit den damals populären "Monster in my Pocket"-Figuren von Matchbox zu vermeiden.

Serien & Filme

Während sich die erste Generation der Spiele vornehmlich um die grundlegenden Spielprinzipien Pokémon-Jagd, -Training und -Handel drehten, etablierte die erste Staffel der Anime-Serie den Helden Ash, der zusammen mit seiner Elektromaus Pikachu durch die Region Kanto zog, um der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden. Die Zeichentrick-Episoden beeinflussten wiederum die Handlung der Spieleserie und führten im Jahr 2000 zur Veröffentlichung der gelben Pikachu-Edition, die sich an der Geschichte der TV-Serie orientierte und u.a. das schlecht reimende Team Rocket als Gegner führte. Im selben Jahr kam auch "Pokémon der Film: Mewtu gegen Mew" in die deutschen Kinos, ein weltweit außerordentlich erfolgreicher Anime, der den medialen Rundumschlag des europäischen Pokémon-Auftritts perfekt machte.

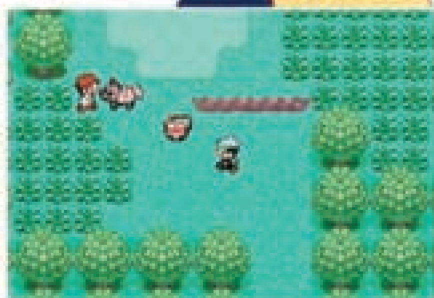
Die beispiellose Erfolgsgeschichte der sammelbaren Phantasiegeschöpfe, genannt Pokémon, gründet nicht zuletzt auf dem explosionsartigen Wachstum der Stadt Tokyo. Der junge Satoshi Tajiri, ein begeisterter Insektensammler, musste Ende der 70er-Jahre mit ansehen, wie die Jagdgründe seines liebsten Kindheits-Hobbys mit Beton zugeschmiert wurden. Satoshi nutzte dieses Kindheitstrauma kreativ und entwickelte über Jahre hinweg ein Spielkonzept, das schließlich Marktreife erlangte. 1996 veröffentlichte Nintendo Satoshis Spiel in den zwei Varianten "Pokémon Rot & Grün" mit 151 Sammelmonstern.

Hinaus in die Welt

Den mit der USA-Veröffentlichung 1998 etablierten Werbeslogan 'Schnapp' sie Dir alle!' schaffte nur zu befolgen, wer sich fehlende Pokémon-Arten vom andersfarbigen Modul eines Kumpels zog. Die beiden US-Versionen unterschieden sich von den japanischen Originalspielen durch die Umfärbung des grünen Moduls in "Pokémon Blau". Die blaue Edition löste nämlich in Japan die unbeliebte grüne Version ab und enthielt verbesserte Grafik sowie neue Pokémon-Arten. Deutsche Spieler erfreuten sich 1999 demnach an "Pokémon – Edition Blau" und "Pokémon – Edition Rot". Spätestens nach der Veröffentlichung des blauen Moduls in Japan wurde Pokémon zum Verkaufsschlager und verschaffte dem Game Boy einen unverhofften zweiten Frühling. Nintendo reagierte prompt und brachte die Marketing-Maschinerie auf Volldampf: 1997 startete die Pokémon-Animeserie auf TV Tokyo, ein Sammelkartenspiel machte die niedlichen Phantasiekreaturen auch jenseits des Bildschirms fassbar und neben der Produktion von klassischem Spielzeug-Merchandise initiierte der Mario-Konzern auch die Entwicklung des Pokémon-Mini, der kleinsten Videospielkonsole der Welt.

Generationen

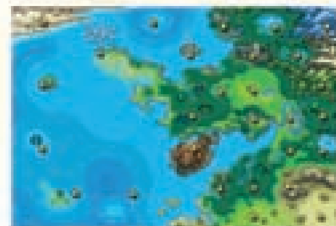
Das glücklich geschaffene 'Pokémuniversum' musste von nun an lediglich aktualisiert und erweitert werden. Die zweite Generation von "Pokémon"-Spielen wurde 2001 für den Game Boy Color veröffentlicht und bot innovative Features wie Tag- und Nacht-Rhythmus und geschlechtsspezifische Pokémon. Wieder gab es zwei komplementäre Module, diesmal in den Farben "Gold" und "Silber." Gleich fünf verschiedene Editionen wurden ab 2003 für den Game Boy Advance produziert; mittlerweile insgesamt 386 verschiedene Pokémon-Arten ließen sich durch Tauschaktionen zwischen den Versionen "Rubin" und "Saphir" sowie den Game-Boy-Remakes "Feuerrot" und "Blattgrün" zusammentragen. "Pokémon Smaragd" schloss 2005 das GBA-Kapitel. Auf der folgenden Doppelseite findet Ihr eine Übersicht aller deutschen und der wichtigsten japanischen Pokémon-Produkte.



Grafisch orientiert sich Pokémon am typischen Stil japanischer Rollenspiele.



In "Pokémon Colosseum" ging ein neuer Held auf Rollenspiel-Abenteuerfahrt.



Die Pokémon-Regionen sind eng an das real existierende Japan angelehnt.







YU-GI-OH!

Vom Manga zum Anime zum Videospiel-Verkaufserfolg.

Im selben Jahr, in dem die ersten japanischen "Pokémon"-Spiele in die Läden kamen, begann das japanische Manga-Magazin Shonen Jump, einen Comic namens "Yu-Gi-Oh!" zu publizieren. Der Titel bedeutet übersetzt 'König der Spiele' und die Hauptfigur der Geschichte, der Schüler Yugi, muss im späteren Verlauf der Handlung zumindest der beste Kartenspieler der Welt werden. Nachdem er nämlich ein von seinem Großvater geerbtes Puzzle gelöst hat, trägt er fortan den wiedererwachten Geist eines Pharao in sich und muss gemeinsam mit diesem unzählige Partien des Sammelkartenspiels Duel Monsters gewinnen. Ausgedacht hat sich dieses Szenario Mangaka Kazuki Takahashi; die nach der Veröffentlichung des Comics beginnende Erfolgsgeschichte liest sich wie eine gespiegelte Version der Pokémon-Story.

Yugi trifft Pokito

Nach der überraschenden Umstrukturierung des Mangas (siehe Kasten) wurde auch die Produktion der originalen Anime-Serie, die unter dem Namen "Yu-Gi-Oh!" 1998 auf dem japanischen Sender TV Asahi lief, eingestellt. Es folgte "Yu-Gi-Oh! Duel Monsters", die international erfolgreiche Anime-Serie, die sich ganz dem Kartenspiel widmete und den eingangs beschriebenen Plot erzählt. Seit Anfang 2006 strahlt RTL 2 die Nachfolgeserie "Yu-Gi-Oh! GX" aus (die nächste Generation der 'Duel Monsters'-Saga), die dem neuen Helden Jaden gewidmet und zehn Jahre nach Takahashis Original-Manga angesiedelt ist. Die dritte Serie "Yu-Gi-Oh! Capsule Monsters" lief auf RTL 2 als sechste und letzte Staffel von "Yu-Gi-Oh! Duel Monsters". Aus einem Comic über ein Spiel entwickelten sich neben insgesamt drei Anime-Serien und einem Kinofilm – wenig überraschend – auch diverse Spiele. Nichts lag freilich näher, als das fiktive Kartenspiel 'Duel Monsters' zum Vorbild eines realen und erfolgreichen Sammelkartenspiels zu machen, das mit einer Flut von Videospielversionen vermarktet wurde.

Zeit für ein Videospiel-Duell

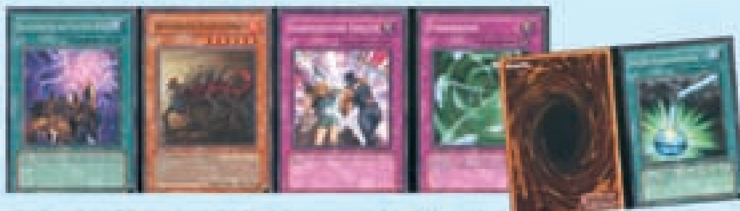
Im Jahr 2002 exportierte Konami das Kartenspiel zusammen mit dem Game-Boy-Color-Modul "Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories", dem japanischen dritten Teil der 'Duel Monsters'-Reihe, in die USA und begründete so den globalen Erfolg. Laut Hersteller wurden mittlerweile 17,5 Millionen Yu-Gi-Oh!-Videospiele weltweit verkauft. Im Kern stehen immer Kartenduelle gegen andere Bewohner des "Yu-Gi-Oh!"-Universums. Im Lauf der Handlung wächst das eigene Kartendeck, wird stärker und differenzierter. Während im wahren Leben der Kauf von Boosterpacks und die Jagd nach speziellen Karteneditionen den spielerischen und finanziellen Wert der eigenen Sammlung stetig erhöht, wird die Kartenversorgung in den Videospielen über virtuelle Institutionen abgewickelt. In "Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel" für den GBA enthielt ein virtuelles Kartenmagazin je fünf Karten pro Ausgabe. Bei "Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour" für den DS sind Karten in Shops der Kaiba Corporation erhältlich. Ein weiterer Aspekt des echten Kartenspiels wird durch die Link-Fähigkeiten von Handheld-Konsolen bzw. das Internet simuliert. Die Versoftungen für die Game-Boy-Familie boten fast immer eine Duellfunktion per Link-Kabel, am PC duelliert Ihr Euch online. Auf der folgenden Doppelseite findet Ihr eine Übersicht aller deutschen und der wichtigsten japanischen Yu-Gi-Oh!-Produkte.

Namensgebung



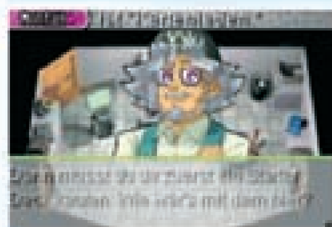
Die ursprüngliche Geschichte des "Yu-Gi-Oh!"-Comics drehte sich wenig um das von Mangaka Kazuki Takahashi ausgedachte fiktive Kartenspiel, das in seiner ersten Fassung noch "Magic & Wizards" hieß – eine Art abgespeckte Version der "Magic: The Gathering"-Sammelkarten. Nachdem aber zwei Episoden lang das Kartenspiel in den Mittelpunkt der Comic-Handlung rückte, häuften sich die positiven Rückmeldungen im verantwortlichen Verlag. In den Hochzeiten des "Magic: The Gathering"-Booms waren die Leser begeistert von der Adaption im Manga und wollten mehr über das Spiel erfahren. Takahashi bemerkte das Potenzial und orientierte die Handlung des Comics, die sich eigentlich um Yugis Schulalltag drehte, am mystisch angehauchten Kartenspiel. Dieses gewann schnell an Komplexität und wurde zum eigentlichen Kern der "Yu-Gi-Oh!"-Welt. Die Geschichte vom 'König der Spiele' war geboren.

Das Yu-Gi-Oh!-Sammelkartenspiel

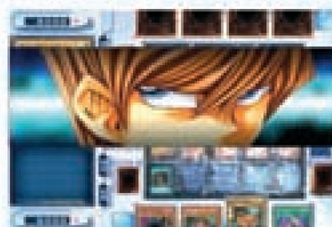


Der japanische Spielzeughersteller Bandai nutzte die Lizenz erstmals 1998 und brachte eine extrem vereinfachte Version von "Magic & Wizards" heraus, die innerhalb Japans recht populär war. Der Videospielhersteller Konami veröffentlichte im Winter desselben Jahres mit "Yu-Gi-Oh! Duel Monsters" die erste Videospiel-Umsetzung des Stoffes für den Game Boy und legte dem Modul "Duel Monsters"-Sammelkarten bei, von denen insgesamt zehn unterschiedliche Varianten existierten und die nicht als richtige Spielkarten, sondern nur als sammelbares Merchandise konzipiert waren.

Anfang 1999 erschien dann die heute international erfolgreiche dritte Kartenspiel-Version "Yu-Gi-Oh! Original Card Game" bzw. "Yu-Gi-Oh! Trading Card Game". Die Karten dieser Fassung orientieren sich eng am Design von Manga und Anime und werden nach Regeln gespielt, die der Serienmechanik nachempfunden sind. Die Rückseiten der Karten sind mit einem abstrakten schwarzen Loch bedruckt; es gibt den Friedhof, Fusionen und Fallenkarten – viele Monster entsprechen exakt ihren Serienpendants.



Im Kartenladen stellt Ihr vor jedem Duell Euer Kartendeck zusammen.



Züge Eurer Gegner werden im Stil der Anime-Serie inszeniert.



SO FING ALLES AN

POKÉMUNIVERSUM

Ob interaktiv oder traditionell, die Pokémons exisitieren plattformübergreifend und multimedial.

Game Boy
Februar 1996
Pokémon – Rote Edition
(Japanische Original-Fassung)

Game Boy
Februar 1996
Pokémon – Grüne Edition
(Japanische Original-Fassung)

Game Boy
Oktober 1999
Pokémon Blaue Edition

Game Boy
Oktober 1999
Pokémon Rote Edition

Game Boy
Juni 2000
Pokémon Gelbe Edition

Game Boy Color
Oktober 2000
Pokémon Pinball

Game Boy Color
April 2001
Pokémon Goldene Edition

Game Boy Color
April 2001
Pokémon Silberne Edition

Game Boy Color
Juni 2001
Pokémon Puzzle Challenge

Game Boy Color
November 2001
Pokémon Crystal Edition

Game Boy Color
Dezember 2001
Pokémon – Trading Card Game

Game Boy Advance
Juli 2003
Pokémon Rubin Edition

Game Boy Advance
Juli 2003
Pokémon Saphir Edition

Game Boy Advance
November 2003
Pokémon Pinball – Rubin & Saphir

Game Boy Advance
Oktober 2004
Pokémon Blattgrüne Edition

Game Boy Advance
Oktober 2004
Pokémon Feuerrote Edition

Nintendo DS
März 2005
Pokémon Dash

Game Boy Advance
Oktober 2005
Pokémon Smaragd Edition

Nintendo DS
Mai 2006
Pokémon Link!

Game Boy Advance
November 2006
Pokémon Mystery Dungeon – Team Rot

Nintendo DS
November 2006
Pokémon Mystery Dungeon – Team Blau

Nintendo DS
März 2007
Pokémon Ranger

Nintendo 64
August 1998
Pocket Monster Stadium
(Vorgänger von Pokémon Stadium)

Nintendo 64
Dezember 1998
Pokémon: Hey you, Pikachu!

Nintendo 64
April 2000
Pokémon Stadium

Nintendo 64
April 2000
Pokémon Snap

Nintendo 64
April 2000
Pokémon Stadium 2

Pokémon Mini (Kleinst-Handheld)
März 2002
u.a. Pokémon Pinball Mini
Pokémon Puzzle Collection
Pokémon Zany Cards

Gamecube
April 2004
Pokémon Channel und Pokémon Box – Rubin & Saphir

Gamecube
Mai 2004
Pokémon Colosseum

Gamecube
Mai 2004
Pokémon XD: Der dunkle Sturm

TV-Serie
Staffeln nach RTL 2 (ab 1997)
Staffel 1: Indigo Liga
Staffel 2: Orange Liga
Staffel 3: Johto Reisen
Staffel 4: Johto Liga Championship
Staffel 5: Master Quest
Staffel 6: Pokémon Advanced
Staffel 7: Pokémon Advanced Challenge
Staffel 8: Advanced Battle
Staffel 9: Battle Frontier



Kinofilm
2000
Pokémon – Der Film: Mewtu gegen Mew

Kinofilm
2001
Pokémon 2: Die Macht des Einzelnen

Kinofilm
2002
Pokémon 3: Im Bann des Unbekannten

DVD
2003
Pokémon 4: Die zeitlose Begegnung

DVD
2004
Pokémon Heroes – Der Film

in Deutschland erschienen
nur als Import erhältlich
TV / Kino / DVD

YU-GI-OSMOS

Lesbar, spielbar, sammelbar und ansehnlich in Film und Fernsehen – Yu-Gi-Oh! in allen Formen.



Playstation
Januar 2002
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

PC
Januar 2003
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Yugi the Destiny

Playstation 2
September 2003
Yu-Gi-Oh! – Duelists of the Roses

Xbox
Januar 2004
Yu-Gi-Oh! Die Wiege des Schicksals

PC
April 2004
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge

PC
Juli 2004
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion

Gamecube
November 2004
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen

Playstation 2
Februar 2005
Yu-Gi-Oh! – Kapselmonster Kolosseum

PC
April 2005
Yu-Gi-Oh! Online

SO FING ALLES AN

Game Boy
Dezember 1998
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters

Game Boy Color
März 2002
Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell

Game Boy Advance
April 2003
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition – Stairway to the Destined Duel

Game Boy Advance
Februar 2004
Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten

Game Boy Advance
Februar 2004
Yu-Gi-Oh! – Dungeon Dice Monsters

Game Boy Advance
Mai 2004
Yu-Gi-Oh! – World Championship Tournament 2004

Game Boy Advance
August 2004
Yu-Gi-Oh! – Reschef der Zerstörer

Game Boy Advance
Februar 2005
Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten – WCT 2005

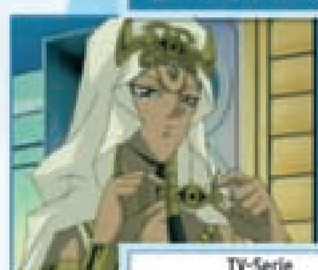
Game Boy Advance
September 2005
Yu-Gi-Oh! – Destiny Board Traveler

Game Boy Advance
Mai 2006
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition – WCT 2006

Game Boy Advance
Juli 2006
Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy



TV-Serie
1998
Yu-Gi-Oh!
(erste Serie, lief nur in Japan)



TV-Serie
Staffeln nach RTL 2 (ab 1998)
Staffel 1: Königreich der Duellanten / Dungeon Dice Monsters
Staffel 2: Battle City
Staffel 3: Battle City Finals
Staffel 4: Waking the Dragons
Staffel 5: Grand Championship
Staffel 6: Capsule Monsters

TV-Serie
2004
Yu-Gi-Oh! GX

Kinofilm
2004
Yu-Gi-Oh! – The Movie





MEHR ALS DIE SUMME IHRER TEILE

"Pokémon" und "Yu-Gi-Oh!" unterscheiden sich zwar im Stil und in ihrer Entstehungsgeschichte, basieren aber auf einem Konzept, dessen schlichte Genialität ein wesentlicher Baustein des Erfolges ist. Während in klassischen Videospielen sämtliche Aktionen mehr oder weniger abstrakt simuliert werden, kann der Spieler die Handlungen von Ash und Yugi direkt nachvollziehen, bzw. sieht die Filmfigur seine eigenen Handlungen auf TV-Schirm und Kinoleinwand ausführen.

Egal ob Mario über Klötzchen hüpft oder Lara einen Tempel erforscht, der Reiz 'herkömmlicher' Spiele basiert nicht zuletzt auf der Tatsache, dass die Spielhandlungen nicht ins reale Leben übertragbar sind. Selbst bei Games mit einem hohen Grad an Realismus, wie Rennspiele oder Egoshooter, kann man die Spielhandlung nicht eins zu eins nachleben. Die wenigsten Menschen fahren im wahren Leben eine "Need for Speed"-Karre und wer die Abenteuer eines "Metroid" real nachahmen möchte, muss erst mal den Raumflug fördern.

Natürlich gibt es im wahren Leben selten "Pokémon" und die "Yu-Gi-Oh!"-Karten haben keinen magischen Millenniums-Mehrwert, aber das Sammeln der Monster und Karten, die Wettkämpfe und Duelle stehen nicht symbolisch für irgendeine heroische Großtat, sondern sind sich selbst genug. Ash erlebt zwar in jeder Folge der Serie ein neues Abenteuer und die epische Handlung von "Yu-Gi-Oh!" umspannt ganze Jahrhunderte, doch die Motivation der Seriencharaktere und Spielfiguren ist identisch mit der jedes einzelnen "Pokémon"- und "Yu-Gi-Oh!"-Fans auf der ganzen Welt: Spielen um des Spielens willen, um der beste "Pokémon"-Trainer der Welt oder der König der Spiele zu werden. Die ursprünglichen "Pokémon"-Games kommen mit einem namenlosen Trainer als Hauptfigur aus, der seine Schoßtierchen zum bloßen Selbstzweck gegen ihre Artgenossen antreten lässt; und nicht, um eine Prinzessin oder gar die Welt zu retten. "Pokémon" war als Spiel schon ein Riesenerfolg, lange bevor Ash und seine Freunde in jeder Episode der TV-Serie die Pläne des Team Rocket durchkreuzten, weil das Spielprinzip von Jagen und Sammeln auch ohne ausschmückendes Geschichtenbeiwerk für sich alleine stehen kann. Ähnlich verhält es sich mit "Yu-Gi-Oh!", wo die wahre Faszination in den überraschenden Wendungen und raffinierten Kniffen der erzählten Kartenspiel-Duelle liegt; und nicht darin, dass der Verlierer des Spiels im Reich der Schatten verschwindet.



Der Spieler muss sich nicht einbilden, er wäre ein schwertschwingender Held mit weltbewegendem Auftrag, ein Supersportler oder ein Elitesoldat; er darf Spieler bleiben und wird allein dadurch zum Heroen. Das Erfolgsgeheimnis der beiden Serien ist also weniger die herausragende Qualität ihrer unterschiedlichen medialen Ausprägungen, sondern vielmehr das Konzept, das allen Teilen des Netzwerks zu Grunde liegt – den Spieler als Spieler ernst zu nehmen.

Das bringt die Zukunft

Nintendo DS

Pokémon Diamond & Pearl 2. Quartal
In Japan bereits ein Megaseller, in Europa heiß erwartet: die offizielle Fortsetzung der originalen Serie des Entwicklers Game Freak auf dem DS. Die Editionen Diamond und Pearl bieten neben einer Aktualisierung des altbekannten Spielprinzips und verbesserter Grafik vor allem die Möglichkeit, per WiFi-Verbindung mit Spielern auf der ganzen Welt Pokémon zu tauschen und Wettkämpfe auszutragen.

Yu-Gi-Oh! GX – Spirit Caller Februar
Der neue DS-Ableger des Sammelkartenspiels versetzt Euch in die Duell-Akademie, den Schauplatz der aktuellen "Yu-Gi-Oh! GX"-Serie. Allein oder per WiFi gegen menschliche Duellanten testet Ihr die Güte Eures virtuellen Kartendecks, wobei Euch die mysteriösen Geister der Karten behilflich sind. Die "Spirit Caller"-Duelle sollen flotter von der Hand gehen als beim direkten Vorgänger "Yu-Gi-Oh! – Nightmare Troubadour".

Sony PSP

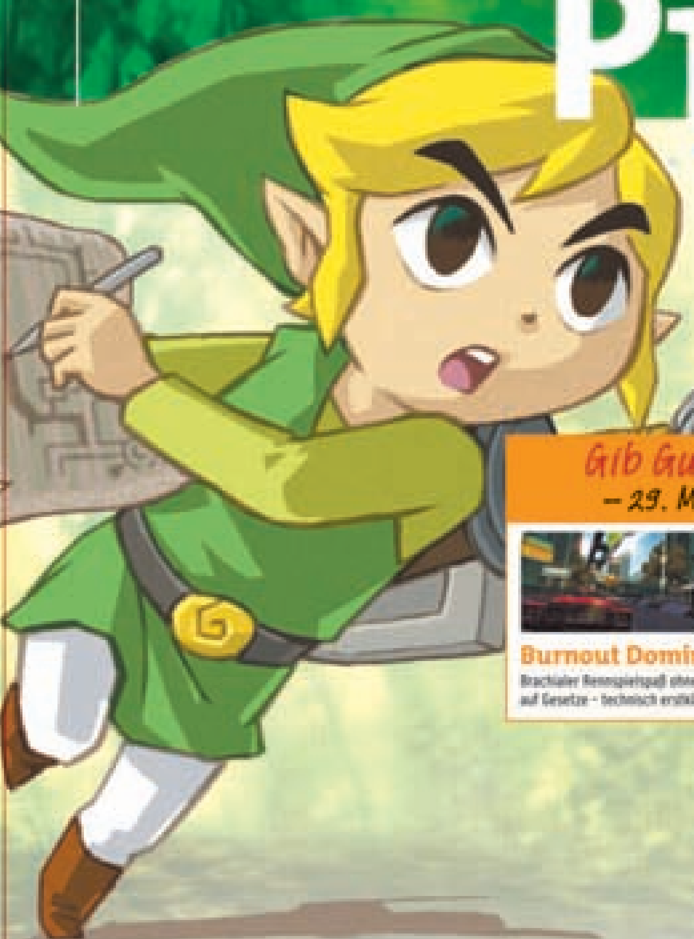
Yu-Gi-Oh! GX – Tag Force Februar
Der großzügige Speicherplatz der "Yu-Gi-Oh! GX – Tag Force"-UMD wird mit Sequenzen aus der neuen Anime-Serie "Yu-Gi-Oh! GX", den Stimmen der originalen Synchronsprecher und kiloweise Karten reichlich genutzt. Im Team-Modus spielt Ihr zusammen mit einem Mitstreiter gegen zwei gegnerische Duellanten und kämpft um die Ehre des Hauses 'Slifer Red'.

Wii (mit DS-Verbindung)

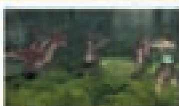
Pokémon Battle Revolution 2007
Was für die Editionen Blau und Rot das "Pokémon Stadium" war, ist für die aktuelle Generation die "Pokémon Battle Revolution". Auf Nintendos neuer Heimkonsole dürft Ihr damit die Pokémon der Editionen Diamond und Pearl gegeneinander antreten lassen. Obwohl ein Story-Modus fehlt, könnte der Titel zum Dauerbrenner werden: Als erstes Wii-Spiel verfügt es über einen Online-Modus, der Gegenspieler aus der ganzen Welt in Euer Wohnzimmer holt.

Preview >>

Mobile Spiele von März bis Mai!



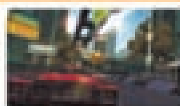
Sexy! – April –



Tomb Raider Anniversary

Laras erstes Abenteuer – in moderner Optik.

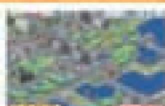
Gib Gummi! – 29. März –



Burnout Dominator

Brachialer Rennspielspaß ohne Rücksicht auf Gesetze – technisch erstklassig!

Baumeister! – 2007 –



Sim City DS

Mobile Immobilien: erschafft ganze Städte nach Euren Vorstellungen.

NINTENDO DS

Spielname	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Anno 1701	Buena Vista	Denken	2007
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Abenteuer	März
Bubble Bobble Double Shot	Rising Star	Reaktion	März
Death Jr.: Science Fair of Doom	Konami	Abenteuer	Mai
Diddy Kong Racing DS	Nintendo	Rennspiel	2. Quartal
Final Fantasy 12: Revenant Wings	Square-Enix	Abenteuer	2007
Final Fantasy 3	Square-Enix	Abenteuer	2. Quartal
Gunpey	Atari	Denken	22. März
Harvest Moon DS	Ubisoft	Denken	2007
Heroes of Mana	Square-Enix	Abenteuer	3. Quartal
Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Abenteuer	2007
Impossible Mission	System 3	Action	März
Kirby Squeak Squad	Nintendo	Reaktion	2007
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Abenteuer	2007
Lost in Blue 2	Konami	Abenteuer	April
Lunar Knights	Konami	Abenteuer	März
Mario vs. Donkey Kong 2	Nintendo	Denken	9. März
Phoenix Wright: Ace Attorney 2	Nintendo	Denken	2007
Pokémon Ranger	Nintendo	Abenteuer	1. Quartal
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Reaktion	März
Siedler, Die	Ubisoft	Denken	März
Sim City DS	Electronic Arts	Denken	2007
Spectrobes	Buena Vista	Abenteuer	15. März
Steel Horizon	Konami	Denken	April
Tamagotchi Connexion Corner Shop 2	Atari	Reaktion	März
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Action	März
Theme Park	Electronic Arts	Denken	22. März
Wario: Master of Disguise	Nintendo	Reaktion	2007
Xiaolin Showdown	Konami	Action	März
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	Konami	Denken	März

SONY PSP

Spielname	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
After Burner: Black Falcon	Sega	Action	März
Alien Syndrome	Sega	Abenteuer	3. Quartal
Ape Escape Racer	Sony	Rennspiel	3. Quartal
Asphalt Urban GT 2	Ubisoft	Rennspiel	März
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Abenteuer	März
Burnout Dominator	Electronic Arts	Rennspiel	29. März
Call of Duty: Roads to Victory	Activision	Action	2. Quartal
Coded Arms Contagion	Konami	Action	März
Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Rennspiel	3. Quartal
Crush	Sega	Denken	2007
Death Jr. 2: Root of Evil	Konami	Abenteuer	April
Driver 76	Ubisoft	Rennspiel	März
Elder Scrolls Travels: Oblivion	Take 2	Abenteuer	2. Quartal
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Action	1. Quartal
Gunpey	Atari	Denken	22. März
Metal Gear Solid Portable Ops	Konami	Abenteuer	April
Impossible Mission	System 3	Reaktion	März
Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	29. März
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Abenteuer	22. März
Rachet & Clank: Size Matters	Sony	Reaktion	2. Quartal
Silent Hill Origins	Konami	Abenteuer	3. Quartal
Steel Horizon	Konami	Denken	April
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	Action	März
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	März
Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Abenteuer	April
UEFA Champions League 06/07	Electronic Arts	Sport	22. März
Valkyrie Profile: Lenneth	Square-Enix	Abenteuer	2. Quartal
Virtua Tennis 3	Sega	Sport	März
Xiaolin Showdown	Konami	Action	März
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force	Konami	Denken	März

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

1 Legend of Zelda: Phantom Hourglass – 2007

DS: Weil Links Abenteuer spielerisch immer ein Hochgenuss sind – egal auf welchem System.

2 Final Fantasy 3 – 2. Quartal

DS: Weil der japanische Rollenspielklassiker auch nach vielen Jahre keine Altersschwäche zeigt.

3 Elder Scrolls Travels: Oblivion – 2. Quartal

PSP: Weil die Handheld-Version das beste westliche Rollenspiel der letzten Jahre prima ergänzt.

4 Die Siedler – März

DS: Weil Aufbau-Simulationen für den Stylus-Einsatz wie geschaffen sind – und "Siedler" eine deutsche Entwicklung ist.

5 Virtua Tennis 3 – März

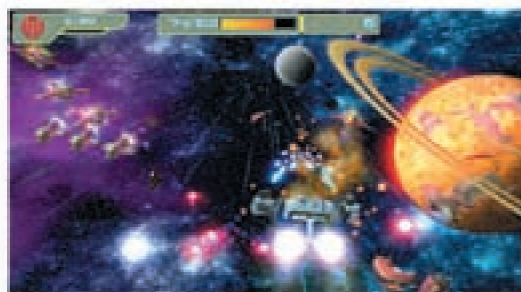
PSP: Weil Segas Tennis-Simulation zu den besten Filzball-Umsetzungen gehört – quer durch die Systeme.

Leseführung >>

So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP und Nintendo DS. Wer zukünftige Game-Boy-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Extended-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.





Hüter der Galaxis: Ratchet und Clank räumen nicht nur am Boden auf, sie sorgen auch im Weltraum für Ordnung.

Ratchet & Clank: Size Matters

Knuffig und explosiv zugleich: Fellknäuel Ratchet und Robo-Kumpel Clank lassen es in ihrem Handheld-Debüt krachen.

Action >> Jump'n'Shoot



Multitasking: Während Revolverheld Ratchet der Attacke der Roboter-Spinne ausweicht, nimmt er gleichzeitig die schwebenden Blechkübel ins Visier.



Multifunktional: Mit dem Werkzeug verhaut Ihr Gegner oder öffnet Türen.

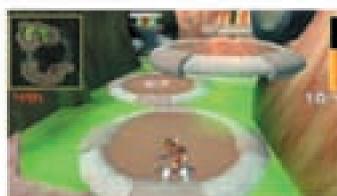


Multipliziert: In Minispielen dirigiert Roboter Clank Artgenossen ins Ziel.

Playstation-2-Zocker durften das Helden-Duo Ratchet und Clank bereits durch vier Abenteuer begleiten. Wer allerdings meint, die Hosentaschen-Fraktion würde mit einer schnöden Portierung eines bereits erschienenen Teils abgespeist, ist auf dem Holzweg: "Ratchet & Clank: Size Matters" stellt eine brandneue Episode dar.

Die Serie in eine Genre-Schublade zu stecken, fällt schwer: Zwar hüpft Ihr durch kunterbunte Comic-Landschaften, Gegner werden aber nicht wie in artverwandten Spielen mit einem Sprung auf den Kopf beseitigt, sondern mit einem satten Schuss aus der Wumme. Dabei greift Ihr nicht auf ordinäre Schießeisen wie Maschinengewehr & Co. zurück, sondern bedient Euch fiktiver und extrem abgedrehter Waffen. Beispiel gefällig? Per Handschuh hetzt Ihr Euren Widersachern z.B. einen Schwarm Roboter-Bienen auf den Hals. Oder Ihr ladet Gegner zum Plansch in einer giftigen Pfütze ein, die Ihr zuvor mit der Säure-Bombe angelegt habt.

Auch Freunde gepflegter Mehrspieler-Partien dürfen sich freuen – bekriegt Euch vor Ort mit Freunden oder sucht online nach Kanonenfutter. Neben klassischen Modi wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' überraschen Euch die Entwickler mit ausgefallenen Aufgabenstellungen. So gilt es beispielsweise, Euren Kontrahenten in der Hamburger-Produktion auszustechen: Sammelt dazu herumstehende Kühe mit der Saug-Kanone und bringt sie zu einer Maschine, die das Vieh zu Fleischscheiben weiterverarbeitet. Doch damit nicht genug: Das in Holzkisten verpackte Fleisch will schließlich noch zum Lieferwagen gebracht werden. Aus diesem strengen Produktionsablauf dürft Ihr aber jederzeit ausbrechen und Eurem Konkurrenten Kühe und Kisten klauen oder ihm mit Eurer Kanone einheizen. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Burgern ausliefert, gewinnt. Wie Ihr erkennt, steht bei "Ratchet & Clank" neben Hüpf- und Ballereinlagen vor allem eine witzige Präsentation im Vordergrund. Und das ist auch gut so, denn bierernste Shooter gibt's zur Genüge. *ak*



Skaten war gestern: Per Hoverboard gleitet Ihr galant über Säure-Seen.

Ratchet & Clank: Size Matters

PSP DS

Entwickler >>	High Impact Games, USA
Hersteller >>	Sony
Termin >>	2. Quartal

PERSPEKTIVE 75-90 von 100

Dank skurriler Waffen und abgedrehter Mehrspieler-Modi machen Ratchet & Clank auch auf PSP eine gute Figur.

Déjà-vu: die Vorgeschichte von "Ratchet & Clank"

Die Entstehungsgeschichten der PSP-Hüpfer "Daxter" und "Ratchet & Clank: Size Matters" weisen verblüffende Parallelen auf. Beide Spiele haben ihre Wurzeln auf der Playstation 2 – beide Handheld-Auftritte wurden jedoch nicht von den ursprünglichen Teams (Naughty Dog bzw. Insomniac) entwickelt. Stattdessen zeichnen für die mobilen Abenteuer Studios verantwortlich, die von Ex-Mitarbeitern gegründet wurden: So werkelten Ex-Naughty-Dog-Angestellte bei Ready at Dawn an "Daxter" und ehemalige Kreativköpfe von Insomniac tüfteln derzeit bei High Impact Games am PSP-"Ratchet & Clank".





Wario
Master of Disguise

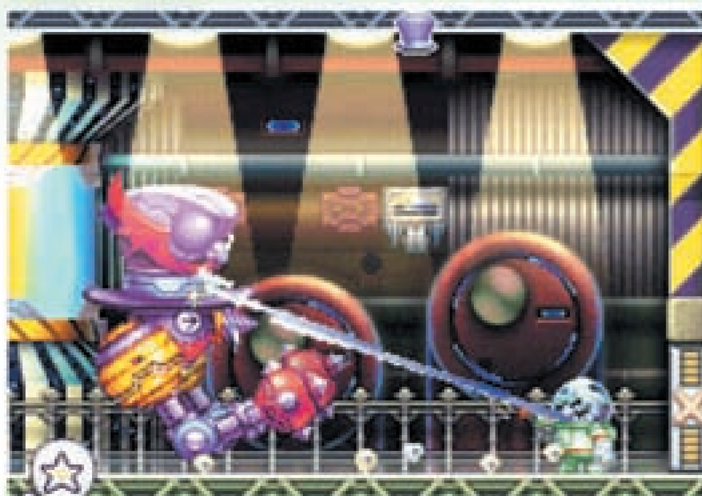
Nintendos Antiheld kehrt zurück: Statt Minispiel-wahnsinn gibt's ein trickreiches Hüpfspiel.

Reaktion >> Jump'n'Run

Als Schuft hat man es schwer: Während Yoshi durch pastellfarbene Levels zappelt, Mario in Jump'n'Run und Rollenspiel mit Schildkröten kämpft, Fox McCloud durchs Weltall fliegt und Prinzessin Peach ihren Emotionen freien Lauf lässt, wird Fiesling Wario regelmäßig mit skurrilen Microspielsammlungen abgespeist. Jetzt endlich darf auch Nintendos hässliche Knollennase sein erstes echtes Doppelschirm-Abenteuer bestreiten. Wir spielten die japanische Fassung der neuesten Wario-Hopserei – in Fernost "Kaitou Wario the Seven" betitelt.

Der japanische Name deutet auf die sieben Persönlichkeiten hin, die sich hinter dem Antihelden verbergen. Mal wandelt Ihr als Astronaut, mal als Drache, mal als verrückter Professor durch die zweidimensionalen Welten. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Dickbauch, gebt Sprung- und Duckkommandos. Alle weiteren Aktionen finden auf Stylus-Druck hin statt. Schießt mit Laserstrahlen auf Museumswärter, attackiert Riesenratten via Rammstoß, spuckt Feuer oder schwebt durch die Lüfte. Besonders imponiert haben uns die Mutationen 'Elektro-Wario' und 'Künstler-Wario': Während Ihr in ersterer Form stockdunkle Räume erleuchtet und Gegner schockt, werdet Ihr mit Farbpalette und Staffelei bewaffnet zum DS-Maler. Pinselt Ihr mit dem Stylus Vierecke und Punkte auf den Bildschirm, erscheinen aus dem Nichts hilfreiche Kisten und eklige Kothaufen – typisch Wario.

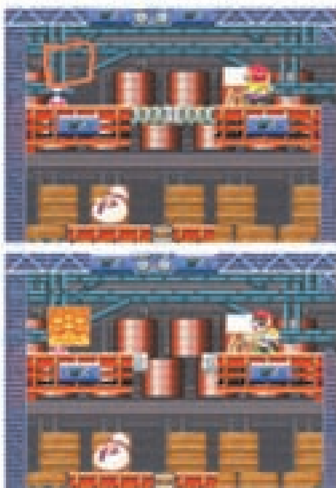
Klar, dass sich mit all diesen Fähigkeiten zahlreiche Rätsel lösen lassen. Aktiviert mit dem Laser weit entfernte Schalter, überwindet mit einer gemalten Kiste hohe Barrieren und spürt im Türen-Labyrinth den richtigen Ausgang auf. Das klappt nur, wenn Ihr durch erfolgreiche Minispiele Schatzkisten knackt. Dann warten wertvolle Juwelen oder, noch besser, neue Fähigkeiten; schließlich schaltet Ihr erst nach und nach die sieben Wario-Mutationen frei. Einmal erlernt, ist ebenfalls Fingerfertigkeit gefragt, um z.B. zwischen Astronaut und Maler zu wechseln – zeichnet dazu geometrische Formen wie Kreis, Viereck oder Zickzack-Linie auf das untere Display. So sehr uns das überraschend gut funktionierend Zeichen-Feature beeindruckt hat, bleibt doch eine Sorge: Allzu oft sorgt die Verwandlung für unnötige Hänger im Spielablauf – dauert es doch erheblich länger, ein Quadrat aufzuzeichnen als eine Schultertaste zu drücken. Nicht zuletzt deswegen ist "Wario: Master of Disguise" eher hüpflastige Knobelei denn rasante Hopserei. Wen das nicht stört, der merkt sich das etwas andere Jump'n'Run schon mal vor. *ms*



Kombiniert Eure Fähigkeiten: Schwächt den Schuft zunächst mit dem Laser (im Bild) und lasst ihm anschließend eine selbst gezeichnete Kiste auf den Kopf fallen.



Vorsicht, heiß! Manch' knifflige Sprungpassage wartet auf den Dickbauch.



Vorher – nachher: Oben ist das Tor verschlossen; malt flugs eine Kiste, um den Schalter zu aktivieren … offen!



Reaktion gefragt: Ordnet die herabfallenden Objekte den 'Behältern' zu!



Genauigkeit gefragt: Pinselt das Shirt in allen Farben des Regenbogens an!

Wario: Master of Disguise

PSP | DS

Entwickler	>>	Suzak, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	2007

PERSPEKTIVE 70-80 von 100

Wandlungsfähiger Bösewicht: Schräger 2D-Hüpfer mit toller Stylus-Nutzung und knackigen Rätseln.



Die Siedler

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Das knuddlige Aufbauspiel besiedelt den DS. Werft einen Blick auf Euer neues Zuhause.

Denken >> Aufbau-Strategie

Ich bin Holzfäller und mir geht's gut: der Wuselfaktor.

Markenzeichen der "Siedler"-Serie ist der so genannte "Wuselfaktor", der den Eindruck einer von unzähligen kleinen Kerlchen bevölkerten Karte vermittelt. Trotz Aufbaustress verliert Ihr Euch immer wieder in den unzähligen Details und seht Euren quirligen Pionieren bei der Arbeit zu. Der Holzfäller zum Beispiel verlässt in festem Rhythmus seine Hütte, marschiert über eine von Euch angelegte Straße in den Wald und beginnt dort mit dem Baumfällen. Weithin tönen die Schläge seiner Axt über die Karte, dann fällt ein Holzriese und wird vom kräftigen Forstarbeiter zur Hütte geschleppt und abgelegt.
Andere Siedler holen sich schon bald den Baumstamm und bringen ihn zur Weiterverarbeitung ins Sägewerk und von dort zu einer der zahlreichen Baustellen Eurer Siedlung. So entstehen weitere Hütten mit neuen Bewohnern, die ebenso ihrem Tagewerk nachgehen. Dies alles stellt sich, von oben betrachtet, als faszinierendes Gewusel dar.

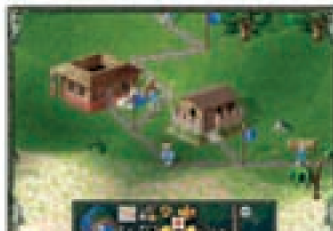




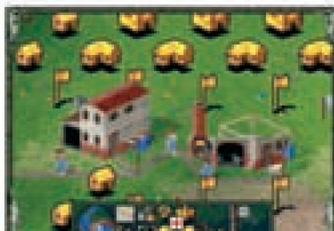
Hopp und klopp: Ein Holzfäller bei der Arbeit.



Der Anfang: Erste Gebäude stehen, die Wuselei kann losgehen.



Grünland: Die erste Karte der Kampagne zeigt liebliches Grasland.



Überblick ist alles: Gelbe Symbole zeigen mögliche Bauflächen an.

'Heute schon gesiedelt?' Das war 1996 eine gängige Begrüßung unter PC-Spielern mit einer Vorliebe für das Strategie-Genre. Der zweite Teil des wuseligen Aufbauspiels "Die Siedler" (entwicklet von der deutschen Spieleschmiede Blue Byte) feierte damals seine enorm erfolgreiche Premiere und verwandelte eine Generation von Zockern in umsichtige Häuslebauer. Der Erfolg hält bis heute – dieses Jahr erscheint der sechste "Siedler"-Teil für den PC. DS-Besitzer dürfen hingegen eine vollwertige Umsetzung des Klassikers zocken und freuen sich auf das kommende Remake des ursprünglichen zweiten Teils.

"Die Siedler" versetzt Euch in der Haut eines Römers, Wikingers oder Asiaten auf ein unberührtes Fleckchen Erde – mit dem Auftrag, dort eine Siedlung zu gründen, wo anfangs nur Pixelwälder sprießen. Also markiert Ihr mit Flaggen lohnende Orte in der Landschaft und baut mit wenigen Stylus-Klicks ein rudimentäres Straßennetz, über das Eure putzigen Siedler alsbald Rohstoffe transportieren dürfen. Diese Rohstoffe müssen natürlich erst gewonnen werden, denn außer einem mageren Startvorrat und einem ärmlichen Basislager habt Ihr nur arbeitswütige Siedler zur Verfügung. Also gebt Ihr den Befehl, im nahen Wäldchen eine Holzfällerhütte zu zimmern und legt den Bauplatz für den Steinbruch fest. Eure Mannen eilen zu ihren Einsatzorten und werkeln fleißig drauflos.

Der gemächliche Echtzeit-Modus lässt sich dabei um eine Stufe beschleunigen, so überbrückt Ihr die anfängliche Wartezeit und zieht noch schnell eine Fischerhütte, ein Jagdhaus und eine Grenzbaracke hoch. Nachdem diese von Soldaten-Siedlern besetzt wurde, vergrößert sich Euer Territorium und die Grenzpfähle schließen nun auch eine Gebirgslandschaft mit ein. Dorthin schickt Ihr einen Geologen, der die Felslandschaft auf Erz- und Kohlevorkommen untersucht und geeignete Stellen mit Holzschildern markiert. Das ermöglicht Euch den Bau von Minen und größeren Gebäuden wie Sägewerk, Waffenschmiede oder einer Bäckerei. So veredelt Ihr die ursprünglichen Rohstoffe zu wertvollen Handelswaren und kurbelt so die Wirtschaft an.

Die technische Umsetzung auf den DS war in unserer Vorabversion bereits ansprechend. Optisch sind die kleinen Kerle liebevoll in Szene gesetzt, nur das Scrolling ruckelte noch etwas. *mw*



Eiskalte Arktis: Im freien Spielmodus könnt Ihr unter anderem solche Eiswüsten-Szenarien besiedeln. In der Kampagne sind hier die Wikinger zu Hause.

Die Siedler

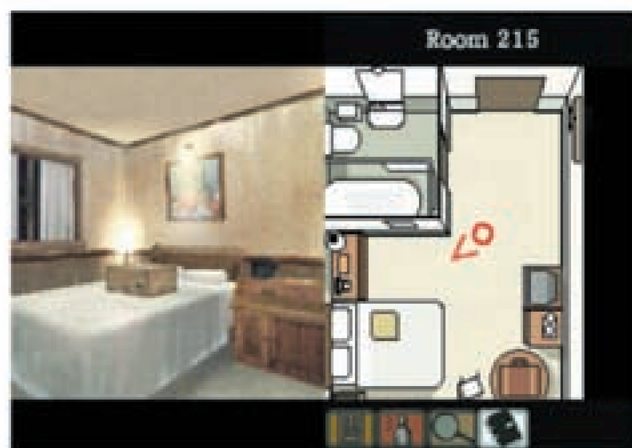
PSP | DS

Entwickler >>	Blue Byte, Deutschland
Hersteller >>	Ubisoft
Termin >>	März

PERSPEKTIVE 75-85 von 100

Putzige Aufbau-Strategie mit hohem Suchtpotenzial, liebevoll gezeichneten Landschaften und XXL-Wuselfaktor.

Mini-Previews >>



Verquer: Während Ihr auf der Karte rechts Euren Charakter steuert, stellt die linke Bildschirmhälfte die Umgebung dreidimensional dar.





Da raucht der Kopf: Protagonist Kyle brütet über einem Rätsel.

Hotel Dusk: Room 215

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Spielbarer Kriminalroman: Taucht ein in eine packende Geschichte und löst knackige Rätsel.

Hotel Dusk: Room 215	
PSP / DS	
Entwickler	Cing, Japan
Hersteller	Nintendo
Termin	2. Quartal
PERSPEKTIVE	65-85 von 100

Mehr Buch als Spiel: Etwas zähe Dialoge könnten ungeduldigen Naturen das stilvoll inszenierte Adventure versalzen.

Das einst so populäre Adventure-Genre ist vom Aussterben bedroht. Doch die japanischen Entwickler von Cing leiten erneut lebenserhaltende Maßnahmen ein. Mit "Another Code: Doppelte Erinnerung" versorgten sie DS-Rätselfreunde bereits mit einer klassischen Knobelei. "Hotel Dusk" ist zwar ein komplett neues Spiel, setzt aber auf die Tugenden des Vorgängers im Geiste: Erlebt eine mysteriöse Geschichte, plaudert mit verschrobenen Gestalten und löst Kopfnüsse. Neu ist jedoch die Art und Weise, wie Ihr "Hotel Dusk" zockt: Die Klappkonsole haltet Ihr quer wie ein Buch.

Selbigem könnte auch die Handlung entsprungen sein: Ihr übernehmt die Rolle von Ex-Cop Kyle Hyde, der im abgewirtschafteten Hotel Dusk absteigt. Und wie es das Schicksal so will, bekommt er als Schlafgemach das sagenumwobene Zimmer 215 zugewiesen. Es heißt, dass dieses Zimmer imstande sei, seinem Gast Wünsche zu erfüllen. Doch unserem rational denkenden Protagonisten ist das schnuppe – er ist nur wegen seines neuen Jobs als seriöser Handelsvertreter hier.

Natürlich kommt alles anders, und im Nu findet Ihr Euch in einer verworrenen Geschichte wieder. Zu viel verraten wollen wir an dieser Stelle jedoch nicht. Nur so viel sei gesagt: Seinen Polizeidienst hat Kyle bestimmt nicht grundlos quittiert...

Kirby: Squeak Squad

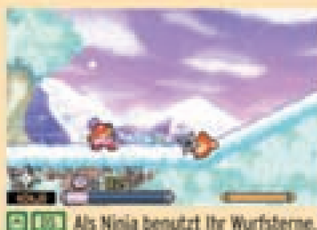
Reaktion >> Jump'n'Run

Das geht zu weit: Die Squeak-Truppe hat Kirbys leckeren Kuchen gestohlen! Doch das ist noch lange kein Grund zu fasten: Der rosa Knödel schluckt auf seiner Verfolgungsjagd unzählige Gegner und macht sich so deren unterschiedliche Fähigkeiten zu Nutze. Inhaliert beispielsweise eisige Gegner, um mit Eurem frostigen Atem Feinde in Eiswürfel zu verwandeln. Nach der Verkostung anderer Schurken stampft Ihr als Felsbrocken durch die Gegend, rollt als Reifen Gegner platt, verwandelt Euch in ein Ufo und vieles mehr.

Neu bei Kirby: Im unteren Bildschirm bunkert Ihr Gegenstände, die Ihr bei Bedarf verwendet. Dies können Verwandlungen sein oder Objekte zur Auffrischung Eurer Energie. Außerdem kombiniert Ihr Fähigkeiten miteinander und eignet Euch so neue Künste an.



Brandstifter: Als Feuerspucker setzt Ihr die Umgebung in Flammen.



Als Ninja benutzt Ihr Wurfsterne.

Kirby: Squeak Squad	
PSP / DS	
Entwickler	Flagship, Japan
Hersteller	Nintendo
Termin	2. Quartal
PERSPEKTIVE	70-85 von 100

Knuddig ohne Ende: Das neue Kirby-Abenteuer überzeugt mit viel Charme und vielfältigen Verwandlungen.

Crazy Taxi: Fare Wars

Rennspiel >> Arcade



PSP Fahrt Ihr zu rücksichtslos durch die Gegend, ergreift der Fahrgast die Flucht.

Segas Klassiker-Revival geht weiter: Im Sommer nehmt Ihr als flotter Chauffeur am Lenkrad des "Crazy Taxi" Platz und bringt mit Vollgas Fahrgäste ans Ziel. In der PSP-Neuauflage dürft Ihr sowohl die Städte des Original-Automaten und der Dreamcast-Fortsetzung erkunden als auch sämtliche Minispiele bewältigen – prima!

Crazy Taxi: Fare Wars

PSP | DS

Entwickler >>	Sniper Studios, USA
Hersteller >>	Sega
Termin >>	3. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 von 100

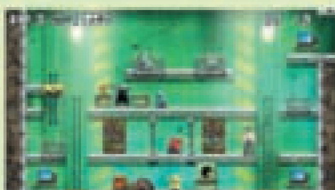
Fröhlich-chaotische Taxiraserei mit viel Charme und zahlreichen Minispielen – ideal für eine Runde unterwegs.

Impossible Mission

Abenteuer >> Action-Adventure



DS Akrobat Schön: Der Agent beherrscht immer noch seinen Salto.



PSP Vorsicht: Den aggressiven Robo solltet Ihr per Codekarte einschläfern.

Zu seligen C64-Zeiten glänzte die amerikanische Software-Schmiede Epyx vor allem mit erstklassigen Sportspielen, doch auch ihre Agentenhatz wurde zum Klassiker: Bei "Impossible Mission" galt es 1984, einen unterirdischen Komplex voller Fallen und Roboter zu bewältigen, um den fiesen Dr. Elvin Atombender zu stoppen. Insbesondere die geschmeidige Animation des Helden sowie die dank Zufallsanordnung der Räume und Zeitlimit immer wieder frische Herausforderung konnte Joystick-Helden fesseln.

System 3 legt nun den Oldie mit moderner Optik (auf Wunsch wählt Ihr auch den Retro-Look), aber ansonsten unveränderter Spielmechanik neu auf – die knifflige und spannende Hatz weiß immer noch zu gefallen.

Impossible Mission

PSP | DS

Entwickler >>	System 3, England
Hersteller >>	System 3
Termin >>	März

PERSPEKTIVE 70-85 von 100

Neuauflage des klassischen C64-Agenteneinsatzes: Frische Optik und Original-Spielverlauf ergänzen sich prima.

Diddy Kong Racing DS

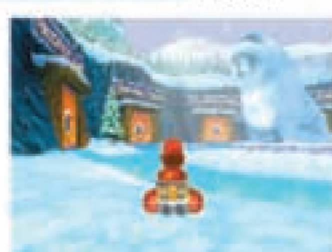
Rennspiel >> Fun-Racer



DS Vielseitige Rasselbande: Die "Diddy Kong Racing DS"-Fahrer fühlen sich nicht nur auf Asphalt wohl, auch zu Wasser rasen sie um die Wette.

Wir schreiben das Jahr 1997: Weil Nintendos Vorzeige-Entwickler Rare seinen Nintendo-64-Hüpfhit "Banjo-Kazooie" nicht rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fertig bekommt, zaubert er kurzerhand Ersatz aus dem Hut – "Diddy Kong Racing". Der Fun-Racer entpuppt sich als echter Überraschungshit für Nintendos Modulschlucker – unser Schwestermagazin MAN!AC vergibt mit 86% gar eine höhere Wertung als für "Mario Kart 64" (82% Spielspaß).

Zehn Jahre später dürfen sich Nintendo-DS-Zocker selbst ein Bild von den Qualitäten der Flitzerei machen. Was dabei als Erstes ins Auge fällt: Statt wie beim großen Vorbild "Mario Kart" auf Karts beschränkt zu sein, schwingt sich die Affenfamilie auch in Flugzeuge und Luftkissenboote. Außerdem fahrt Ihr nicht strikt Rennen um Rennen, sondern erkundet nebenbei die als Oberwelt dienende Kong-Insel. Hier steuert Ihr die in Gebiete unterteilten Wettbewerbe an. Während Ihr in der Eiswelt über Schneepisten rast, begebt Ihr Euch in den siedenden Lavagrotten lieber an Bord Eures Gleiters.



DS Eiskalt erwischt: Auf der Oberwelt steuert Ihr die Rennen an.

Doch Nintendo wärmt den N64-Klassiker nicht einfach neu auf, sondern reichert ihn mit etlichen Neuerungen an: Nehmt z.B. auf einem fliegenden Teppich Platz und lasst mit dem Stylus Luftballons platzen und sammelt Münzen ein. Des Weiteren legt Ihr nun einen Blitzstart hin, indem Ihr auf dem Touchscreen Eure Reifen in Fahrt bringt oder Euren Propeller durch Pusten ins Mikro rotieren lasst. Außerdem liefert Ihr Euch via WiFi oder Download-Game wilde Mehrspieler-Partien. ak

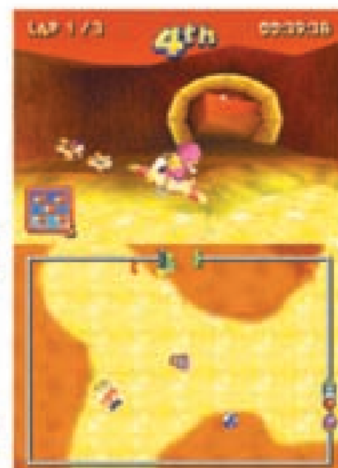
Diddy Kong Racing DS

PSP | DS

Entwickler >>	Rare, England
Hersteller >>	Nintendo
Termin >>	2. Quartal

PERSPEKTIVE 75-85 von 100

Knuffiger Comic-Raser mit Adventure-Einschlag – das Fahrgefühl kommt leider nicht an "Mario Kart DS" heran.



DS Bei den Flugeinsätzen geht's heiß her. Zur Orientierung dient Euch die Karte auf dem unteren Bildschirm.

Spectrobes

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



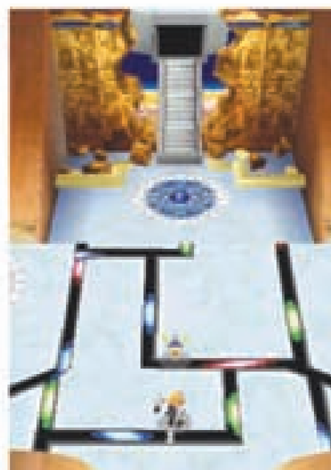
Lasst Euch nicht von den Energiebällen treffen: Bei den Echtzeit-Kämpfen blickt Ihr schräg auf die 3D-Arena.

Das Science-Fiction-Abenteuer "Spectrobes" schickt Euch in eine Schlacht um die Galaxis: Die fiesen Kraul-Aliens wollen alles Leben ausrotten, zum Glück stellen sich ihnen zwei tapfere Nachwuchsoffiziere in den Weg. Held Rallen und seine Begleiterin Jeena entdecken auf ihren Planeten-Patrouillen prähistorische Wesen, die sich via Stylus ausgraben, mit dem Micro beleben und dann in den Kampf führen lassen – ähnlich den "Pokémon". Allerdings werden die Kämpfe in Echtzeit ausgetragen: Held und Schützlinge stehen den Aliens in einer Arena gegenüber. Ihr umkreist sie, weicht ihren Angriffen aus und setzt selbst diverse Attacken ein. So kann Rallen mit Faust und Waffen persönlich angreifen sowie die Spezialattacken seiner "Spectrobes" nutzen. Mit individuellen Kombinationen variiert Ihr dabei nicht nur die Schlagkraft Eurer Truppe, die Angriffe verschiedener Schützlinge lassen sich auch zu wuchtig animierten Kombo-Angriffen verbinden.

Clevere Zucht spielt ebenfalls eine Rolle, denn mit intensivem Training entwickeln sich die "Spectrobes" bezüglich Gestalt und Kampfkraft weiter. Im Lauf des Abenteuers werdet Ihr mit dem Shuttle zahlreiche Planeten besuchen, ihre 3D-Welten erkunden und schließlich eine reichhaltige Kollektion an Kampfmonstern sammeln. Sämtliche Schätze und Spectrobes tauscht Ihr per Wifi mit anderen Spielern, außerdem sollen Duelle und Downloads die Motivation der Raumjäger anheizen.



Die Monsterverwaltung zeigt alle Talente Eurer Schützlinge.



Panoramablick: Die Oberflächen, Höhlen und Gebäude der Planeten erkundet Ihr auf dem unteren Bildschirm.

Spectrobes

PSP | DS

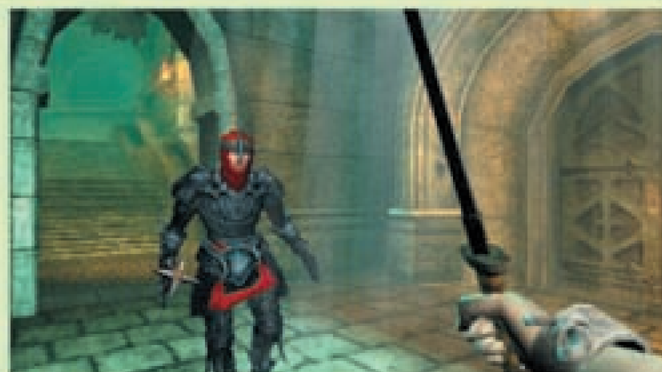
- **Entwickler** >> Jupiter, USA
- **Hersteller** >> Buena Vista
- **Termin** >> März

PERSPEKTIVE 65-80 von 100

Erforschen und kämpfen: Sammler-Rollenspiel, das reichlich Gebrauch von Mikro und Stylus macht.

Elder Scrolls Travels: Oblivion

Abenteuer >> Rollenspiel



Die Handlungsfreiheit wird auf der PSP eingeschränkt, doch optisch will das Handheld-"Oblivion" den Reiz der großen Vorlage einfangen.

Während Xbox-360- und PS3-Abenteurer bei ihrem "Oblivion" eine riesige Welt frei erkunden, geht es in der Handheld-Fassung vor allem darum, im Rahmen einer eigenständigen Handlung düstere Kerker zu bewältigen. Wir sind gespannt, wie sich die stimmungsvolle Optik und das zugängliche Kampfsystem im Kleinformat machen werden.

Elder Scrolls Travels: Oblivion

PSP | DS

- **Entwickler** >> Climax, England
- **Hersteller** >> Ubisoft
- **Termin** >> 2. Quartal

PERSPEKTIVE 70-90 von 100

Interessante Umsetzung des Bombast-rollenspiels mit eigenständiger Handlung und gradlinigerem Ablauf.

Anno 1701

Denken >> Aufbau-Strategie



Vielseitige Vegetation: Ihr baut Eure Siedlungen nicht nur an Waldgebiete, sondern erschließt auch die unwirtliche Wüste.

Die "Anno"-Serie gehört zu den erfolgreichsten Aufbauspielen auf dem PC. In naher Zukunft dürfen nun auch Handheld-Daddler eine Zivilisation gründen und entwickeln. Dabei erlebt Ihr eine zwischen dem 17. und 18. Jahrhundert angesiedelte Geschichte. Vergesst aber nie die Bedürfnisse Eurer Bewohner: Geht es den Leuten schlecht, können diese schon mal auf die Barrikaden gehen oder sich als Brandstifter betätigen. "Anno 1701" bietet außerdem einen Endlosspiel-Modus mit computergesteuerten Mitspielern. Auch eine Multiplayer-Variante für bis zu vier Spieler ist an Bord.

Anno 1701

PSP | DS

- **Entwickler** >> Keen Games, Deutschland
- **Hersteller** >> Buena Vista
- **Termin** >> 2. Quartal

PERSPEKTIVE 60-90 von 100

Potenzial ist da – jetzt muss das Strategie-Schwergewicht nur noch angemessen auf den DS portiert werden.

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Fakten & Features

Schwierigkeit
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels – kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus – unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

6

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)

Name des getesteten Spiels

Pro	einzigartige Atmosphäre rockiger Soundtrack riesiger Level-Umfang
Contra	ewig viel Lauferei wenig konkrete Lösungshinweise ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100
SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen

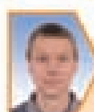
Touchscreen

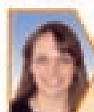
Mikrofon

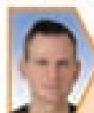


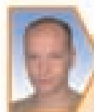

Spielspaß
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

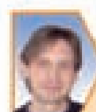
Das Tester-Team

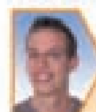

Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Sega Mega Drive Collection (PSP)
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Yoshi's Island DS (DS)

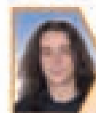

Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Testdrive Unlimited (PSP)
Metal Gear Solid: Port. Ops (PSP)
Gunpey (DS)


Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Killzone: Liberation (PSP)
Children of Mana (DS)
Golden Sun (GBA)

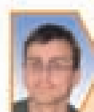

Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Pokémon Ranger (DS)
Brothers in Arms: D-Day (PSP)
Sid Meier's Pirates! (PSP)

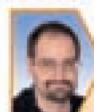

Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Children of Mana (DS)
Brothers in Arms: D-Day (PSP)

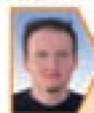

André Kazmaier
Spielt zurzeit:
Diddy Kong Racing (DS)
Kirby: Squeak Squad (DS)
Hotel Dusk: Room 215 (DS)


Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Metal Slug Anthology (PSP)
Wario: Master of Disguise (DS)
Kirby: Squeak Squad (DS)


Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Castlevania: Portrait of Ruin (DS)
Final Fantasy 3 (DS)
Children of Mana (DS)


Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
DTM Race Driver 3 Challenge (PSP)
Metal Gear Solid: Port. Ops (PSP)
Test Drive Unlimited (PSP)


Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Phoenix Wright: Ace Attorney 2 (DS)
Activision Hits Remixed (PSP)
Gunpey (DS)


Michael Herde
Spielt zurzeit:
Metal Gear Solid: Port. Ops (PSP)
Metal Slug Anthology (PSP)
Asterix & Obelix XXL 2 (PSP)

Leseführung >>

Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

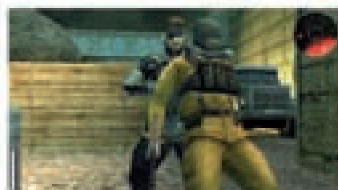
Sport
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein – also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.



PSP Jetzt wird's brenzlig: Aus seinem Versteck heraus beobachtet Schleichspezialist Snake die gegnerischen Soldaten. Da Eure Widersacher meist in der Überzahl sind, solltet Ihr sie nach Möglichkeit meiden oder einzeln ausschalten.



PSP Benommene Gegner zerrt Ihr zum LKW und überzeugt sie von Euren Zielen.



PSP Gezeichnete Zwischensequenzen: Snake gewinnt einen neuen Mitstreiter.

Portable Ops

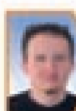
Metal Gear Solid

Abenteuer >> Action-Adventure



Nach den beiden rundenbasierten Strategiespielen der "Metal Gear Acid"-Reihe liefert Konami mit "Metal Gear Solid: Portable Ops" nun ein Schleichabenteuer ab, das sich an den Vorbildern auf der PS2 orientiert und inhaltlich an die Ereignisse des dritten Teils anknüpft. Wir schreiben das Jahr 1970: Der Einzelkämpfer und Schleichspezialist Snake wurde wegen seiner Leistungen während der Mission "Snake Eater" mit dem Codenamen 'Big Boss' geehrt. Snake jedoch quittierte den Dienst und verschwand wenig später spurlos. Nun sitzt er als Gefangener in einer russischen Militäranlage auf der südamerikanischen Halbinsel San Hieronymo fest. Dort lernt Snake seinen Mithäftling Roy Campbell kennen. Serienkenner freuen sich über den Auftritt des alten Bekannten, mit dessen Hilfe Snake die Flucht gelingt – doch das ist nur der Auftakt für ein weiteres episches Abenteuer aus Hideo Kojimas Spionageuniversum. Diesmal muss Snake seine ehemalige Einheit 'Fox' sowie den Anführer einer Rebellenarmee aufhalten, der die USA und Russland gleichermaßen mit einer 'neuartigen Waffe' bedroht.

Also schleicht Ihr mit Eurem Helden durch die okkupierte Militärbasis und erledigt kurze Aufträge. Diese wählt Ihr im Verlauf des Spiels auf einer Karte zum Teil frei aus, Snakes Kumpel Roy kutschiert Euch anschließend zum Einsatzort. Dort angekommen, wechselt Ihr auf Knopfdruck in den Schleichmodus, presst Euch an Wände und lugt vorsichtig um Ecken. Behaltet stets Snakes Sonaranzeige im Auge, die Euch darüber Auskunft gibt, ob Ihr gehört oder gar gesehen werden könnt. Mit diesem Wissensvorsprung umgeht Ihr feindliche Patrouillen oder sorgt für Ablenkung. Platziert beispielsweise ein gefundenes Erotikmagazin so, dass der aufmerksame Wachposten auf seiner Route darauf stößt. Durch die anregenden Bilder abgelenkt, wird er nicht bemerken, wie sich Snake von hinten anschleicht, um ihn in den Schwitzkasten zu nehmen. Auf diese Weise lassen sich

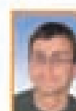


Michael Herde

9 von 10

„Snakes Einsatz gefällt mit ungeahnter Spieltiefe"

Bei Snakes erstem Schleichabenteuer auf der PSP wird Abwechslung großgeschrieben. Allein die Suche nach Mitstreitern on- und offline motiviert für längere Zeit. Die Tatsache, dass jeder Rekrut über individuelle Eigenschaften verfügt, sorgt für ein dickes Plus an Spieltiefe. Noch taktischer wird's durch den möglichen Charakterwechsel während der angenehm kurzen Missionen. Als alten Snake-Fan begeistert mich auch die weitergesponnene Story um Big Boss. Kleine Kritikpunkte gibt es dennoch: Die Kamera ist gelegentlich zu nah am Geschehen und fummelig zu bedienen, wohingegen der Rest der Steuerung überzeugt – nach kurzer Einspielzeit gehen die komplexen Manöver locker von der Hand. Lobenswert sind die Boni für uns Europäer – nicht spielentscheidend, aber der Wartezeit gegenüber der US-Version angemessen.

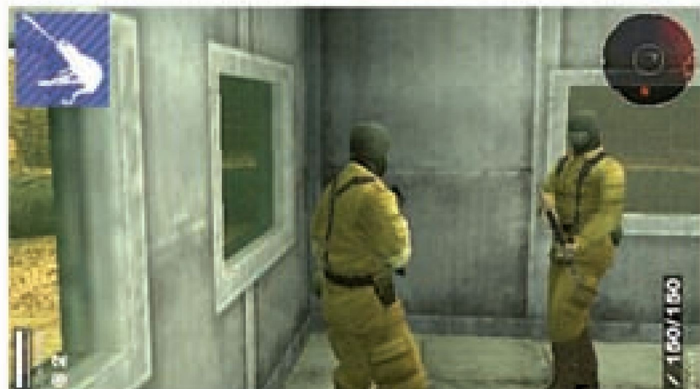


Thomas Stuchlik

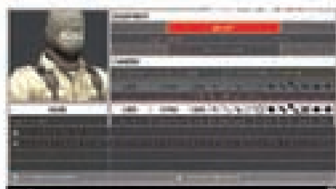
8 von 10

„Fans der Reihe werden begeistert sein"

Endlich kommt nach abstrusen Kartenspielereien ("Metal Gear Acid") ein kompletter Agenten-Thriller mit Snake & Co. auf Sonys kleines Handheld. Dabei stimmt die Story ebenso wie die cineastische Präsentation im Comic-Stil. Das von den Playstation-Brüdern bekannte wie spannende "MGS"-Spielprinzip funktioniert prima auf der PSP – allerdings mit ein paar Tücken. Die Kamera muss ständig nachjustiert werden, sonst werdet Ihr schnell vom wachsamen Computer-Personal entdeckt. Einige Makel finden sich auch in den Mehrspielerduellen, bei denen man die gerade ausgewählte Ausrüstung nicht sieht. Auch bleiben Aktionen Eurer menschlichen Gegner wie z. B. Zielen oder Feuern hier magischerweise unsichtbar. Das innovative Rekrutierungs-Feature überzeugt aber ebenso wie die stimmige Optik.



PSP Die dazugewonnenen Kameraden ermöglichen, dass Ihr Euch unbemerkt unter Eure Feinde mischen könnt. Das Chamäleon links oben zeigt, ob Ihr unauffällig handelt.



Jeder Rekrut verfügt über individuelle Ausrüstung und Eigenschaften.



Auf einer Karte wechselt Ihr zwischen Snakes Verbündeten.



Sobald Snake entdeckt wird, eilen mehrere Soldaten herbei, die Euch ausschalten wollen. Der erste Gegner ist bereits erledigt, der zweite Schurke wird im Nahkampf angegangen. Dank 'Close Quarters Combat'-System verfügt Snake über verschiedene Manöver.

hilfreiche Hinweise zum weiteren Missionsverlauf in Erfahrung bringen – alternativ schickt Ihr den Widersacher ins Land der Träume oder nutzt ihn als menschlichen Schutzschild, falls Euch andere Wachen bemerkt haben sollten. In diesem Fall wechselt Ihr via Schultertaste in die Ego-Ansicht, um heranrückendes Feindvolk mit Betäubungsprojektilen oder scharfer Munition auszuschalten. Wenn das nicht hilft, solltet Ihr Eure Beine in die Hand nehmen und Euch so lange verstecken, bis die alarmierten Söldner die Suche nach Euch aufgegeben haben. Da eine schnelle Flucht an Eurer Ausdauer zehrt, solltet Ihr stets eine Nahrungsration in Eurem Inventar führen.

In "Portable Ops" stellen feindliche Sodaten jedoch nicht zwingend eine Bedrohung für Snake dar. Erstmals in der Seriengeschichte dürft Ihr Gegner mit etwas Überzeugungsarbeit als Mitstreiter für Eure Sache gewinnen. Manche Söldner zeigen sich wenig begeistert von der Tatsache, dass auch ihre russische Heimat bedroht wird. Insofern setzt Ihr ehemalige Feinde unter Berücksichtigung individueller Stärken in Schleich- und Spionageeinheiten sowie Techniker- und Sanitätertrupps ein. Somit erfährt die bewährte Schleicherei eine taktische Aufwertung: Um strategisch günstige Angriffsziele oder verborgene Waffen auszumachen, schickt Ihr Spione in bereits besuchte Gebiete. Techniker hingegen entwickeln neue Ausrüstungsgegenstände für Euch. In der Praxis spielt sich das so: Zieht dem Gegner eins über die Rübe und schleppt ihn zum LKW, wo Roy Campbell auf Euch wartet. Lasst Ihr nach Abschluss der Mission einige Zeit verstreichen, bekommt Ihr einen neuen Verbündeten. Diesen versorgt Ihr mit Ausrüstungsgegenständen und steckt ihn in besagte Teams. Startet nun eine neue Mission und wählt im Startmenü aus, zu welchem Team-Mitglied Ihr wechseln wollt. Während sich Snake in einer Kiste versteckt, könnt Ihr Euch weitaus unauffälliger unter Euren Gegnern bewegen.

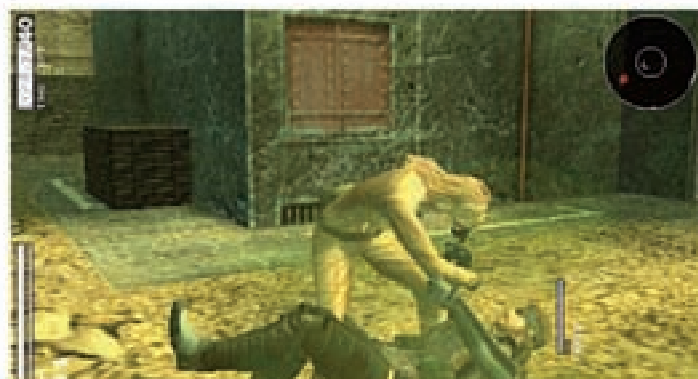
Auch der Mehrspielermodus kann sich sehen lassen, bis zu sechs Agenten liefern sich in verschiedenen Spielvarianten erbitterte Gefechte. Über das kommende GPS-Zubehör oder WLAN-Access Points werden auch in Europa weitere Soldaten verfügbar, die es jedoch erst aufzuspüren gilt. *mh*

Für diesen Vorab-Test haben wir die finale US-Version sowie eine deutsche Preview-Fassung gespielt. Insofern basiert unsere Wertung auf der US-Fassung eingedenk der europäischen Modifikationen (siehe Kasten). In der nächsten Ausgabe werden wir die endgültige deutsche Version unter die Lupe nehmen und auf eventuelle Überraschungen hinweisen. Das klingt ein wenig kompliziert, jedoch wollten wir Euch bei diesem wichtigen Spiel nicht bis zur nächsten Mobile Gamer hinhalten, die erst Mitte Mai erscheint.

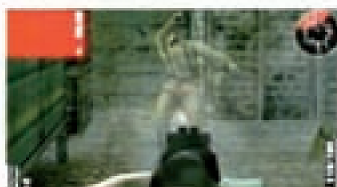
Mehrwert >> Exklusives für Europa!

Wie schon bei den PS2-Episoden stattet Konami auch die europäische Version von "Metal Gear Solid: Portable Ops" mit besonderen Inhalten aus. Das Spionageabenteuer wartet in PAL-Gefilden mit zwölf zusätzlichen, rekrutierbaren Charakteren auf. Dadurch steigt die Zahl auf stattliche 112 Spielfiguren. So dürft Ihr im neuen 'Boss Rush'-Modus weitere Mitstreiter gewinnen – dafür müssen aber zunächst die Endgegner der Solo-Kampagne unter bestimmten Voraussetzungen besiegt werden. Darüber hinaus absolviert Ihr zwei exklusive Charakter-Karrieren im Einzel- und Mehrspieler-Modus. Ein weiterer Bonus: Nur wir kommen in den Genuss zweier zusätzlicher Mehrspielerareale – damit steht es 10:8 für Europa!





Packende Mehrspielerkämpfe: Mit bis zu sechs Spielern liefert Ihr Euch spannende Gefechte. Nicht nur mit Waffen, auch in Nahkampfduellen geht's zur Sache.



Schaltet mit den Schultertasten zum besseren Zielen in die Ego-Ansicht.



Mit nur vier Inventarplätzen ist etwas Organisationsgeschick notwendig.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Kojima Productions, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> April

Alternativen

PSP	**Splinter Cell Essentials** (73 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Tenchu: Dark Secret** (60 von 100 in Ausgabe 6)

Metal Gear Solid: Portable Ops

Pro
- innovative Mitstreiter-Rekrutierung
- kurze, spannende Missionen
- gelungene Präsentation
- epische, wendungsreiche Story

Contra
- Kamera umständlich zu bedienen
- manche Texturen etwas trist

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 6 – online und lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

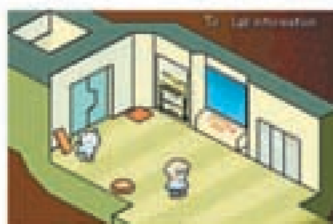
88 von 100 – SPIELSPASS

Endlich ein echter Snake: vollwertiges Schleichabenteuer mit innovativen Ideen und einer Menge Tiefgang.





DS Putzig: "Contact" wartet mit knuddeligen Charakteren und verspielten Hintergründen auf – das eigentliche Spiel ist aber ziemlich frustig.





DS Während Ihr unten kämpft, kümmert sich der Prof oben um seinen Hund.

Contact

Abenteuer >> Rollenspiel

Der verschrobene Wissenschaftler mit dem hippen Namen PrOf3ssR versucht jeden Tag aufs Neue, mit einer höheren Macht Kontakt aufzunehmen. Eines Tages hat sein Experiment tatsächlich Erfolg – doch nicht alle außerirdischen Lebensformen stehen diesem Annäherungsversuch positiv gegenüber: Ein feindliches Ufo nimmt das Raumschiff des Professors unter Beschuss. Bei der folgenden Bruchlandung werden Energiezellen des Gefährts über die gesamte Erde verteilt. Hier kommt Ihr ins Spiel: Übernehmt die Rolle des Erdlings Terry und begebt Euch auf die Suche nach den Antriebsteilen.

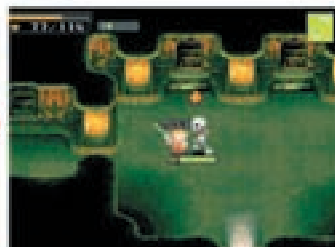
Aus der isometrischen Perspektive steuert Ihr den Jungspund durch farbenfrohe Render-Schauplätze und bekämpft unterwegs allerlei Monster. Die Kämpfe laufen dabei folgendermaßen ab: Sobald Ihr einen Schergen entdeckt, nehmt Ihr per Knopfdruck eine Kampfhaltung ein und visiert so gleichzeitig das potenzielle Opfer an. Wenn Ihr Euch dem Gegner nun weit genug nähert, schlagen Euer Protagonist und sein Gegenüber abwechselnd (und automatisch) aufeinander ein. Abhängig von den Status-Werten Eures Charakters (wie Stärke oder Schnelligkeit) teilt Ihr Schaden aus oder weicht z.B. Schlägen aus. Eure Attribute könnt Ihr allerdings nicht direkt beeinflussen, stattdessen verbessern sie sich beim Kämpfen oder Laufen automatisch.

Etwas Kontrolle könnt Ihr auf die Kämpfe aber doch ausüben: Während sich Terry mit den Feinden beharkt, friert Ihr das Geschehen ein und wählt via eingeblendetem Menü Spezialangriffe aus. Kurios wird's dagegen mit den Stickern, die Ihr in Schatzkisten findet oder vom Professor erhaltet: Löst die Aufkleber mit dem Stylus ab und klebt sie auf die gewünschte Stelle. Daraufhin verwandeln sich alle Widersacher auf dem Bildschirm in harmlose Tiere.

Dank Online-Modus trefft Ihr Euch mit bis zu sieben weiteren Zockern auf einer speziellen Insel: Hier plaudert Ihr miteinander oder tauscht Gegenstände. *ak*



DS Euer Unterschlupf: Hier könnt Ihr speichern und Euch in der Wanne erholen.



DS Da braucht wohl jemand Zielwasser: Terrys Schlag geht voll ins Leere.



DS Je nach Outfit stehen Euch unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung.

Schwierigkeit >> hoch		
Entwickler	>>	Grasshopper, Japan
Hersteller	>>	DTP/Rising Star
Zirka-Preis	>>	35 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Children of Mana** (75 von 100 in dieser Ausgabe)

Contact

Pro
- humorvolle SciFi-Story
- putziger Retro-Stil
- eingängige Melodien

Contra
- selbstständig ablaufende Kämpfe
- frustig schwer
- Speichern dauert lange

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 8, Online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

54 von 100 SPIELSPASS

Frustiges Rollenspiel in putzigem Gewand: Übermächtige Gegner und fade Kämpfe vergraulen Nicht-RPG-Profis.



André Kazmaier – 4 von 10

„Außen niedlich, innen knallhart und frustig"

Ich stelle mal eine gewagte These auf: Viele "Contact"-Käufer werden schon am ersten Boss scheitern (ca. eine Stunde Spielzeit) und das Spiel gefrustet wieder verscherbeln. Dieses Scharmützel kann einen wirklich zur Weißglut bringen: Wenn Ihr hier nicht perfekt vorbereitet antretet (beste Gesundheit, aufgelevelt, gefüllte Spezialattacken-Leiste), seht Ihr kein Land. Und weil Ihr dank der automatisch ablaufenden Kämpfe (gähn) praktisch keine Einflussmöglichkeiten habt, hilft Euch auch spielerisches Können kaum weiter. Sehr schade, denn so verliert Ihr selbst an der schrulligen Retro-Präsentation, der witzigen Geschichte und der stimmigen Welt die Lust. Höchstens für hartgesottene Rollenspiel-Veteranen geeignet.



Max Wildgruber – 5 von 10

„Innovation versus Spielspaß geht nicht"

"Contact" steckt voller Ideen, die für sich genommen innovativ und unverbraucht sind: Steigern von Einzelaspekten der heroischen Fähigkeiten, ulkige Kostüme und ein eigentümliches Setting fernab gängiger Fantasy-Klischees. Nur leider vergaßen die Entwickler darüber das Gesamtkonzept und strickten aus öden Zuguck-Kämpfen, komplett sinnfreiem Aufkleber-Feature und dem nervigen Professor-Zausel ein RPG-Experiment, das wenig Spaß macht.

DS-Faktor

Der obere Bildschirm beheimatet den Professor, der Euch Tipps in Form von Textboxen zukommen lässt. Unten palavert Euer Recke mit anderen Charakteren oder prügelt sich mit Monstern. Dabei bleibt es Euch überlassen, ob Ihr Euren Protagonisten komplett mit dem Stylus oder konventionell per Steuerkreuz und Buttons kontrolliert. Auch bei letzterer Option müsst Ihr allerdings den Stift gelegentlich zur Hand nehmen. Das Mikrofon bleibt außen vor.





Knochengerüste: Sonnenkind Aaron nimmt faulige Skelette mit seiner Solar-Pistole ins Visier. Jeder Schuss geht dabei auf Kosten der Energieanzeige (links oben).



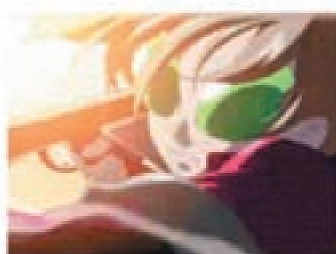
Besiegt den Boss (ganz oben) und transportiert ihn dann zur Sonne.

Lunar Knights

Abenteuer >> Action-Adventure

Vampire sind nicht unbedingt als Sonnenanbeter bekannt. Um von den tödlichen UV-Strahlen verschont zu bleiben, spannen die Blutsauger aus "Lunar Knights" einen gigantischen Schirm über die Sonne. So wandeln die Scheusale selbst tagsüber unbeschadet über die Erde. Um diesem Treiben ein Ende zu setzen, schlüpft Ihr in die Haut zweier Recken, die unterschiedlicher nicht sein könnten: Während Vampirjäger Lucian schon etlichen Spitzzähnen mit dem Schwert den Garaus gemacht hat, ist Aaron im Umgang mit seiner Solar-Knarre blutiger Anfänger. Getreu dem Motto 'Gemeinsam sind wir stark' zieht das Paar in den Kampf...

Aus der isometrischen Ansicht erforscht Ihr zahlreiche Dungeons, die Ihr erwartungsgemäß nicht unbehelligt durchforsten könnt – vielfältige Gegner stellen sich Euch in den Weg. Das Arsenal reicht vom knochenwerfenden Skelett bis zur ekelerregenden Spinne. Um die Feinde aus dem Weg zu schaffen, macht Ihr Gebrauch von den individuellen Fähigkeiten Eurer Protagonisten: Schwingt mit Lucian das Schwert oder ballert aus der Distanz mit Aarons Handfeuerwaffe. Zwischen den Charakteren dürft Ihr jederzeit auf Knopfdruck wechseln. Um Euren Angriffen mehr Wumms zu verleihen, verstärkt Ihr Eure Knarren mit so genannten Terrennials – diese Elementar-Wesen verwandeln z.B. Euer Schwert in einen Flammendolch, der hitzeempfindlichen Gegnern kräftig einheizt. Attacken mit Terrennials gehen allerdings zu Lasten Eurer Energie. Damit Euch selbige nicht ausgeht, absorbiert Ihr mit Aaron Sonnenstrahlen – Lucian zieht seine Kraft dagegen aus dem Mondlicht. Tageszeit und Klima beeinflussen also durchaus die Charakterwahl.



Feuer frei: Schicke Anime-Filme (mit Sprachausgabe) untermalen die Story.

Durch gewonnene Kämpfe erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Eure Angriffskraft verstärkt oder Eure Lebensleiste ausbaut. Habt Ihr den fetten Obermotz am Ende des Dungeons erlegt, fliegt Ihr ihn per Raumschiff zur Sonne und äschert seine Überreste ein. Während die Feuerbestattung in einer Anime-Sequenz erzählt wird, müsst Ihr den Transport mittels einer Stylus-Weltraumballerei selbst vornehmen. Im Mehrspieler-Modus dürft Ihr Euch mit drei Kollegen eins auf die Mütze geben. *ak*



André Kazmaier

7 von 10

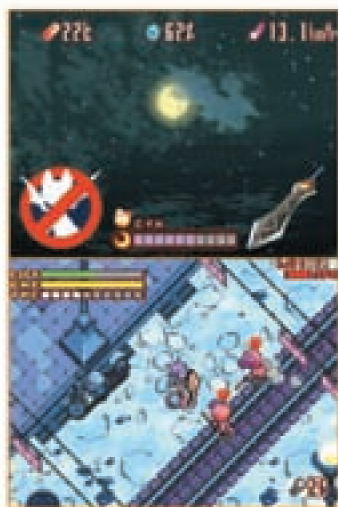
„Schöpft seine Möglichkeiten nicht aus"

Die Ansätze sind vielversprechend: spannende Kämpfe mit Rollenspiel-Einschlag, Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und eine motivierende Blutsauger-Geschichte. Allerdings macht sich mit der Zeit etwas Ernüchterung breit: zu monoton gestaltet sich der Spielablauf in den Dungeons. Außer Monster abschlachten gibt's hier nichts zu tun – ein paar Rätsel hätten dem Spiel gut getan. Auch die Story wird mir zu zäh und vorhersehbar erzählt. Schade, denn mit etwas mehr Mühe in puncto Leveldesign hätte "Lunar Knights" ein noch besseres Spiel werden können.

Die Vorgänger >> Boktai 1 & 2



Während Ihr auf dem DS Energie tankt, indem Ihr virtuelles Licht absorbiert, mussten Vampirjäger der Prequels "Boktai: The Sun is in your Hand" und "Boktai: Solar Boy Django" (beide GBA) echten Sonnenstrahlen hinterher hetzen. Ein ins Modul integrierter Sensor wandelte die Strahlen in Energie für die Charaktere um. Die Innovation entpuppte sich als zweischneidiges Schwert: Einerseits war das Feature strategische Komponente, andererseits mussten sich Zocker bei bewölktem Himmel mit Wartezeiten herumärgern.



DS-Faktor

Unten wird gemetzelt, oben beobachtet Ihr Veränderungen des Klimas – Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Windgeschwindigkeit geben Euch Aufschluss darüber, wie viel Energie Ihr aus Sonnen- bzw. Mondstrahlen zieht. Der Touchscreen kommt ausschließlich bei den Weltraumballereien zum Einsatz: Ihr schiebt Euer Raumschiff per Stylus umher und feuert mit Touchscreen-Klicks auf feindliche Gleiter. Blast ins Mikrofon, um Gegner abzulenken.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>>	Kojima Productions, Japan
Hersteller	>>	Konami
Zirka-Preis	>>	35 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	28. Februar

Alternativen

PSP	**Dungeon Siege: Throne of Agony** (75 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Castlevania: Portrait of Ruin** (88 von 100 in dieser Ausgabe)

Lunar Knights

Pro
- gelungene Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure
- individuelle Charakter-Fähigkeiten
- schöne Anime-Zwischensequenzen

Contra
- etwas monotoner Spielablauf
- zähe und ausufernde Dialoge

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

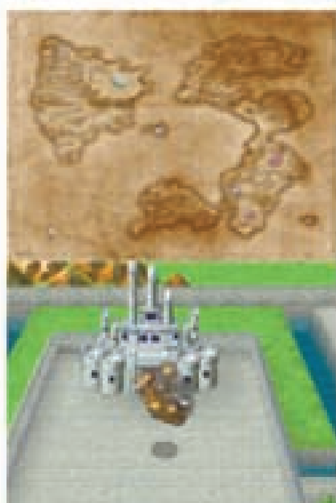


SPIELSPASS

Storylastiger Mix aus Action-Adventure und RPG, dessen Monster-Metzeleien etwas abwechslungsarm ausfallen.



DS Im Säulenwald kommt der optionale Kamerazoom voll zur Geltung. Neben der vorteilhaften Helden-Nahaufnahme dient das Feature zum Aufspüren versteckter Schalter und Räume. Die 3D-Grafik bleibt dabei angenehm flüssig.



DS Liebesgrüße aus Saronia: Über dem Stadtstaat werdet Ihr abgeschossen.

Finaler Filmvorspann >> Neues aus der Renderfarm

Dank modernem 'Act Imaganine Video-Codec' verwöhnt Euch Square-Enix in bester Serientradition mit einem Rendervorspann und zaubert das opulenteste Intro der DS-Geschichte. Schlüsselszenen aus dem Spiel flimmern zum Teil über beide Bildschirme und beschwören unversehens das Feeling von großem Kino auf das Doppeldisplay, wie man es sonst nur von den „Final Fantasy"-Teilen für die Playstation 2 kennt. Bezeichnend hierbei ist der auch in japanischen Fantasy-Designs anhaltende Trend, sich stilistisch an „Herr der Ringe" zu orientieren. Düsterer und erwachsener kamen die ursprünglich pummeligen „Final Fantasy"-Figuren nie daher.

Final Fantasy 3

Abenteuer >> Rollenspiel

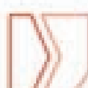


Max Wildgruber

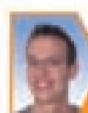
9 von 10

„Rollenspiel-Zeitreise mit famoser Optik"

Man merkt der Story durchaus an, dass sie in einer Zeit geschrieben wurde, als simple Prinzessinnenrettungen als Rahmenhandlung für Videospiele ausreichten. Gemessen an Teil 7 oder 10 auf den Sony-Konsolen sind die Charaktere sehr blass, bleibt die interaktive Erzählung auf Groschenroman-Niveau. Doch hätten die Entwickler etwas daran geändert, wäre das Spiel eben kein originalgetreues Remake mehr und dafür bin ich Matrix und Square-Enix äußerst dankbar. Was ich zu 8-Bit-Zeiten noch mühsam von abstrakten Pixeln ableiten musste, wird nun in herrlichen Grafiken liebevoll zelebriert und begeistert mich ein ums andere Mal. Mag die Story ruhig dünn sein, das variantenreiche Jobsystem bietet Material für stundenlanges Tüfteln und Testen, um meine flexible Viererbande optimal auf die mitunter monströs schweren Herausforderungen abzustimmen. Für mich persönlich das beste DS-Rollenspiel alter Schule.



Was für moderne Handheld-Rollenspieler schlicht der dritte Teil der vom GBA bekannten „Final Fantasy"-Serie ist, lässt versierten Dungeon-Meistern der alten Schule Tränen der Rührung in die Augen steigen. Zum ersten Mal nämlich wird dieser legendäre Meilenstein aus dem Jahre 1994 außerhalb Japans veröffentlicht – und das auch noch in rundum erneuerter 3D-Prachtoptik, die dem DS mehr als gerecht wird.

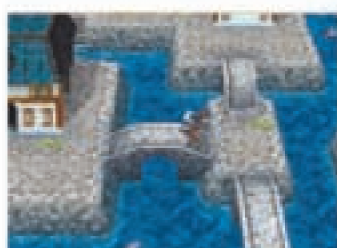


André Kazmeier

8 von 10

„Mystische Mega-Modenschau"

Eigentlich bin ich nicht so der Dungeon-Krabbler, aber nachdem mich die wunderschöne Grafik zum Reinspielen animiert hatte, ließ mich "Final Fantasy 3" nicht mehr los, bis ich alle Jobs ausüben konnte. Den eher einfachen Grundaufbau des Remakes finde ich nicht weiter schlimm, WiFi-Briefkasten und knallharter Bonus-Dungeon sind außerdem Neuerungen genug. Hauptsache des Rollenspielvergnügens sind sowieso die skurril-stylischen Kostümwechsel.



DS Klein-Venedig: Als dunkler Ritter erkundet Ihr die Brückenstadt.

Die vier vom Arbeitsamt

Grund für den enormen Erfolg des Originals, das ursprünglich auf dem japanischen Famicom (hieß in Europa NES) erschien, war das damals revolutionäre Job-System. Neben dem klassischen Sammeln von Erfahrungspunkten durch zufällig eintretende Rundenkämpfe bilden nämlich 22 Berufe das spieltechnische Grundgerüst von „Final Fantasy 3". So steigert Ihr nicht nur die Charakterlevel Eurer vier Krieger des Lichts, sondern durchlebt mit ihnen auch die Lehr- und Wanderjahre unterschiedlicher Professionen. Kenner der Serie erleben beim Jobangebot keine Überraschungen, und das ist auch gut so: Von verschiedenfarbigen Magiern über kampfkunsterprobte Mönche und lanzenbewehrte Dragoner bis hin zu Barden, Ninjas oder gar Wikingern reichen die Ausprägungen der phantastischen Arbeiterklasse. Im Laufe der Handlung schaltet Ihr immer mehr Broterwerbe frei; vielleicht sogar den vielschichtigen Zwiebelritter, der von einer ursprünglichen Anfängertätigkeit zum geheimen Bonus-



DS Cineastisch: Eure vier Kämpfer in voller Render-Pracht.



Feuer frei! Werdet Ihr an Bord des fliegenden Superschlachtschiffes "Invincible" angegriffen, bekommt Ihr von den Bordkanonieren tatkräftige Schützenhilfe. Die flatternden Harpyen erleben ihre letzten Augenblicke.



Aufstehen, alte Schachtel! Zwischensequenzen erzählen in Spielgrafik.



Nicht nur im „Castlevania" zu Hause: Der „Final Fantasy 3"-Behemoth haut ungleich stärker zu als sein 2D-Kollege, ist aber genau so blau.

Jobber avancierte. Je nachdem, welche Klassen-Kombination Ihr bevorzugt, müsst Ihr in den zahlreichen Zufallskämpfen andere Taktiken anwenden, solltet mal mit Heilern und Schildträgern einen defensiven Stil fahren, mal mit Kriegern, Beschwörern und Kampfkünstlern ein Schadenfeuerwerk entfesseln.

Treffen der Generationen

Neben dem Spielprinzip wurde auch die Story ohne große Änderungen aus dem Originalspiel übernommen. Wie vor 14 Jahren treten die vom Schicksal ausgewählten Waisenkinder Luneth, Arc, Ingus und Refia in einer vom Chaos zerrütteten Fantasy-Welt gegen Xande, einen übellaunigen Magierlord an und müssen sich letztendlich mit dem absoluten Bösen herumschlagen.

So banal die Geschichte, so berauschend ist die komplett neue Präsentation des Epos. Schmelzend weich animierte Helden in prunkvollen Polygon-Kostümen machen jede Job-Premiere zum Hingucker, Ehrfurcht gebietende 3D-Biester fallen in stimmungsvoll ausgeleuchteten Kavernen über Euch her und die neu abgemischten Kompositionen von Nobuo Uematsu pusten Euch Pathos in Vollendung um die Ohren! *mw*

Unser Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Version. Die deutsche Fassung wird übersetzt.

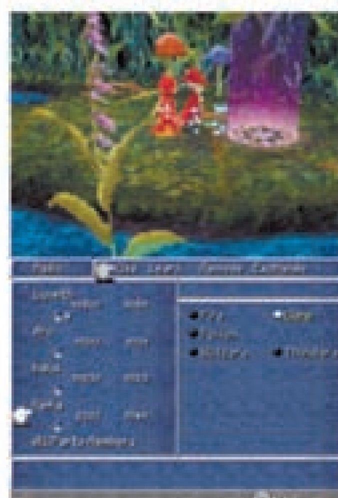
DS-Faktor

Kaum ein DS-exklusives Feature haben die Entwickler von Matrix für „Final Fantasy 3" genutzt, was am Remake-Status des Spiels liegen dürfte. 1994 gab es weder Touchscreens noch Mikrophone als Serienausstattung und Landkarten malte man gefälligst selbst auf Karo-Papier. Hier macht Matrix ein kleines Zugeständnis an die Spieler von heute und bringt wenigstens außerhalb der Dörfer und Dungeons eine praktische Weltkarte auf den oberen Bildschirm.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Pfoten hoch: Beim Händler meldet sich artig, wer etwas benutzen kann.



Nutzt Ihr das Menü, verschiebt sich die Handlung auf das obere Display.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Matrix, Japan
Hersteller	Square-Enix
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	2. Quartal 2007

Alternativen

PSP	**Key of Heaven** (76 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Children of Mana** (75 von 100 in Ausgabe 7)



Final Fantasy 3

Pro
- Bombast-Präsentation
- Job-System mit Tiefgang
- fordernde Rundenkämpfe
- Mitspieler-Chat dank WiFi

Contra
- altbackene Story
- oberflächliche Charaktere

Multiplayer: nicht möglich

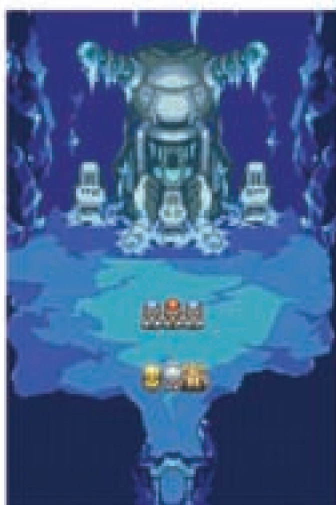
Grafik: 9 von 10

Sound: 8 von 10

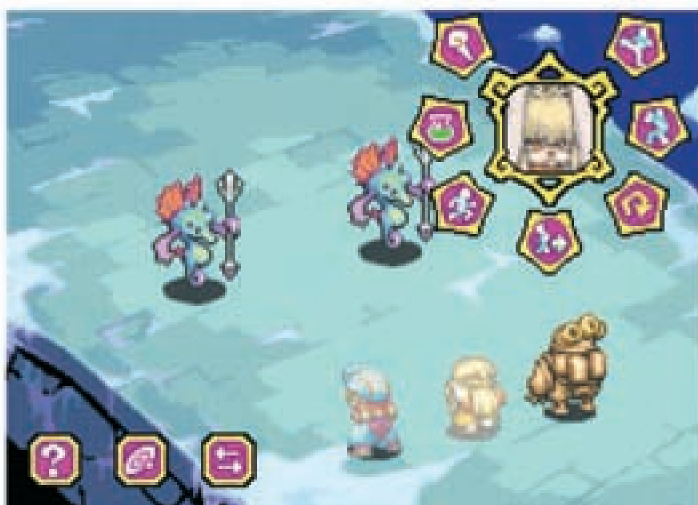
84 von 100 SPIELSPASS

Würdiges Remake eines Rollenspielklassikers mit fantastischer Grafik und genialer Job-Vielfalt.

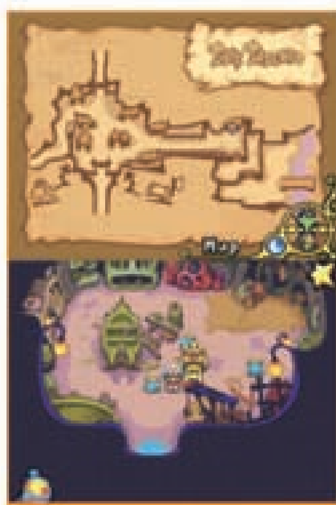




Viele Schauplätze erstrecken sich über beide DS-Bildschirme.



Magie oder Fußtritt? Das ist hier die Frage. Tippt in den Runden-Kämpfen zunächst die gewünschte Aktion und danach das Ziel an.



DS-Faktor

Als erstes DS-Rollenspiel macht „Magical Starsign" erfolgreich Rundumgebrauch von fast allen Stylus-Features. Unten werden Gesprächspartner, Objekte und Gegner ausgewählt, außerdem steuert Ihr mit dem Stift Eure Charaktere ('zerrt' sie einfach in die gewünschte Richtung). Oben dagegen lest Ihr auf einer Karte die Position Eurer Truppe ab, studiert Statusanzeigen und erfahrt, wie es um die aktuelle Position von Sternen bzw. Elementen bestellt ist.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Magical Starsign

Abenteuer >> Rollenspiel

Nicht nur in alten Zeiten attestierte man den Gestirnen magische Kräfte – auch heute noch glauben etliche Menschen an die Macht der Planeten und ihren Einfluss auf unser Geschick. Weit weniger theoretisch als bei uns ist die Kunst der Astrologie im Rollenspielstreich von Nippon-Entwickler Brownie Brown: Als eifrige Schüler der Zauberkunst sind Eure Charaktere und ihre mystischen Fähigkeiten solchen Konstellationen bzw. denen der Elemente regelrecht ausgeliefert. Je nachdem, wie die Sterne stehen und welcher Naturkraft Eure Widersacher angehören, wirken die Kräfte der Charaktere mehr oder weniger stark: Im günstigsten Fall bricht ein regelrechtes Magiegewitter über die ahnungslose Monsterschar herein – wer dagegen Pech hat, bei dem verpufft selbst der hochstufigste Zauber.

Zusätzliche Chancen für vorbildliche Hexerei verschafft Euch das neuartige Interface: „Magical Starsign" wird komplett über den Touchscreen gesteuert, bietet auch in den rundenweise ausgetragenen Menü-Gefechten 'Charaktere zum Anfassen' und gestattet Euch so beim Wirken Eurer Zauber unmittelbares Eingreifen. Oder anders ausgedrückt: Wer einen zaubernden Charakter im richtigen Augenblick 'betatscht', der vervielfacht die Wirkung des übernatürlichen Kunststückchens und putzt den Gegner mit einem Schlag vom Display. Ansonsten übernimmt der Stylus auf angenehme Weise all jene Rollenspiel-typischen Aktionen, die Ihr sonst mit Steuerkreuz und Button-Eingabe regelt: Dirigiert Eure bis zu sechs Mann starke Heldentruppe via Pen über paradiesische oder vereiste Welten und gebt monströsen bis mechanischen Widersachern bevorzugt mit magischen, aber auch mit konventionellen Attacken (Faust & Co.) Saures. Zwar dürft Ihr die in zahllosen Zufallsbegegnungen ergatterten Erfahrungspunkte nicht frei auf Eure Fertigkeiten verteilen, dafür bieten Euch die beiden übersichtlichen Menüschirme viele Möglichkeiten, um Ausrüstung und Truppen-Aufstellung zu optimieren.

Direkt neben dem Symbol zum Aufklappen dieser Übersicht findet Ihr übrigens praktische Mystik-Icons – eines für jeden Charakter und das ihm zugeordnete Element. Setzt diese Marker ein, um spezielle Knobel-Einlagen zu lösen – z.B. indem Ihr mit der Macht des Windes einen Wüstensturm auflöst oder Euren Roboter-Kumpel dazu motiviert, mittels des Erdzeichens ein Beben auszulösen. Letzteres beseitigt das Geröll vor einer Höhle – und schon geht's ins Dungeon! *rb*

Unser Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Version. Die deutsche Fassung wird übersetzt.



Lassen sich alternativ auch mit dem Steuerkreuz dirigieren: Eure Helden.

Robert Bannert — 7 von 10

„Macht vieles richtig – und noch mehr Mut"

Es besteht Hoffnung für DS-Rollenspieler! Nach bisher wenig rühmlichen Versuchen, den Stylus in die Jagd nach Erfahrungspunkten zu integrieren, zeigt „Magical Starsign", dass es auch anders geht: Zwar ist die Stift-Steuerung Eurer Truppe etwas unpräzise, aber mit etwas Übung bekommt Ihr dieses Manko in den Griff. Außerdem bügelt die komfortable Handhabung von Menüs und Kämpfen den kleinen Schnitzer zur Genüge aus. Gestandenen Abenteurern wird die minimalistische Handlung eventuell zu naiv sein und der Anspruch bei den simplen Keilereien zu niedrig – aber wer von einem kleinen Rollenspiel nichts Großes erwartet, wird prima unterhalten.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	Brownie Brown, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

Alternativen

PSP	**Breath of Fire 3** (75 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Mario & Luigi: Zusammen durch...** (91 von 100 in Ausgabe 3)

Magical Starsign

Pro
- vorbildliche Stylus-Menüs
- charmante Illustrationen
- flotte und griffige Kämpfe

Contra
- platte Geschichte
- für Profis zu einfach
- kaum Einfluss auf Heldenkarriere

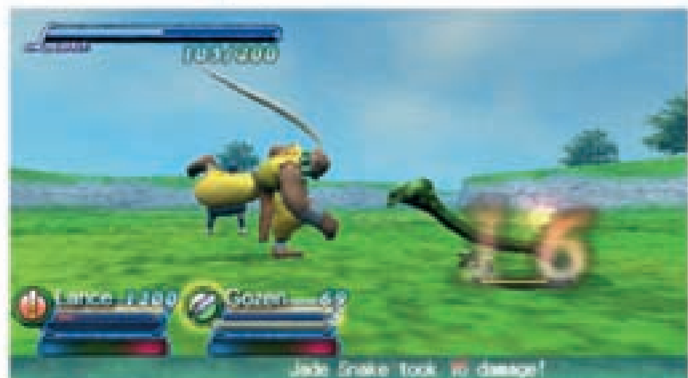
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 6, inkl. ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Liebevoll aufgemachtes und extrem zugängliches Einsteiger-Rollenspiel mit entspannter Touchscreen-Kontrolle.

Lineage of Light
Blade Dancer

Abenteuer >> Rollenspiel



PSP Die Menükämpfe werden in Echtzeit ausgefochten: Der Aktionsmarker dreht eine Runde, dann legt Ihr los.



PSP Wird rundum in 3D erforscht: Die einst vom Schreckensritter heimgesuchte Inselwelt – hübsch ist anders.

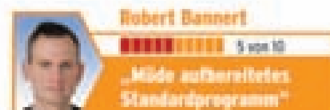
Ein Rollenspiel in bester Nippon-Tradition präsentiert uns der japanische Entwickler Hit Maker: Der angehende 'Blade Dancer' Lance, sein possierliches Haustier Shushu sowie ihre Heldenbande durchstreifen auf der Suche nach Glück, Abenteuer und dem bitterbösen 'Schreckensritter' ein legendäres Inselreich. Erfahrungspunkte zwecks Rollenspiel-üblichem Stufenaufstieg gibt's fürs menügesteuerte Massakrieren der durchs 3D-Terrain streifenden Monster reichlich. Praktisch: Die Biester zeigen sich (als schwebende Totenschädel 'verkleidet') bereits vor der Auseinandersetzung – Ihr könnt unliebsamen Begegnungen also mehr oder weniger bequem aus dem Weg gehen. Außer den mit jeder Level-Sprosse wachsenden Fertigkeiten (darunter Spezialtalente und die mysteriösen Lunar-Kräfte) bietet man Euch ein umfassendes 'Crafting'-System, mit dem Ihr – die nötigen Zutaten vorausgesetzt – Eure eigenen Ausrüstungsgegenstände fabriziert. Wie üblich wird in der nächstgelegenen Siedlung gespeichert, gepennt und gekauft. *rb*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>>	Hit Maker, Japan
Hersteller	>>	Atari
Zirka-Preis	>>	45 Euro
Sprache	>>	englischer Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Breath of Fire 3** (75 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Mario & Luigi** (91 von 100 in Ausgabe 3)



Robert Bannert

5 von 10

„Müde aufbereitetes Standardprogramm"

Auf der einen Seite freut sich der Handheld-Rollenspieler über jede der spärlich gesäten Neuheiten in seinem Lieblingsgenre – auf der anderen Seite wird er regelmäßig durch uninspirierte Neuaufgüsse uralter Konzepte enttäuscht. Auch „Blade Dancer" reiht sich in die unrühmliche 'Suchen, vernichten, Erfahrungspunkte einsacken und erobertes Gold verschleudern'-Reihe ein, ohne das Genre irgendwie weiterzubringen oder durch eine besonders mitreißende Inszenierung an den Bildschirm zu fesseln. Nur ausgehungerte EP-Sammler jagen Probe.

Blade Dancer: Lineage of Light

Pro
- eingängiges, flottes Kampfsystem
- interessantes Handwerks-Feature
- Gegner schon vor Kampf sichtbar

Contra
- detailarme, unpersönliche Kulisse
- Spielsystem von der RPG-Stange
- Held bewegt sich viel zu langsam

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 6 von 10

55 von 100 **SPIELSPASS**

08/15-Fernost-Rollenspiel, das trotz solider Spielbarkeit nicht so recht in die Gänge kommen will.





DS Beim Kampf gegen den halbierten Behemoth zeigt "Castlevania: Portrait of Ruin" seine ganze Anime-Pracht. Blut und Fleischbrocken fliegen als Partikel durch die Luft, butterweich animierte, teils riesige Sprites toben über den Bildschirm.

Portrait of Ruin
Castlevania



Abenteuer >> Action-Adventure



Max Wildgruber

9 von 10

„Ein Beißfest bis zum letzten Tropfen"

Stundenlange Abenteuertrips auf der Jagd nach einem bestimmten Gegenstand, das bewährte Verweben von Rollenspiel-Elementen und Plattform-Action sowie die pittoresken neuen Bilderwelten feiern Draculas Todestag höchst angemessen. Die Mängel fallen bei schummriger Gruftbeleuchtung kaum auf: Das Leveldesign überrascht zwar gerade zu Anfang mit brillanten Einfällen, wirkt im zweiten Drittel des Spiels aber etwas blutarm. Auch das Partnersystem wurde nicht ausgereizt, bis auf wenige Ausnahmen bleibt Charlotte ein langbeiniges Anhängsel; ihre zusätzlichen Kommandos überladen dafür dezent die Steuerung. Nicht jedermanns Sache wird außerdem das Monster-Recycling sein: Mehr als die Hälfte der Sprites wurde schon in anderen Episoden benutzt. Damit verlieren einige Kreaturen vielleicht ihre Originalität, dem Spielspaß tut dies allerdings keinen Abbruch. Glückwunsch zum Todestag, Dracula!

Er wurde gepeitscht, verätzt und zu Asche verbrannt. Trotzdem kehrt er wieder und wieder zurück. Eigentlich nur alle 400 Jahre, aber wenn ihm langweilig wird, auch mal zwischendurch. In diesen Tagen begeht der anämische Aristokrat seinen zwanzigsten Geburtstag (gemessen nach Videospieljahren) und treibt zur Feier des Tages einmal mehr sein Unwesen auf Eurem geliebten Doppelbildschirm. Mit dem Test zu "Castlevania: Portrait of Ruin" gratulieren wir artig: Happy Deathday, Count Dracula!

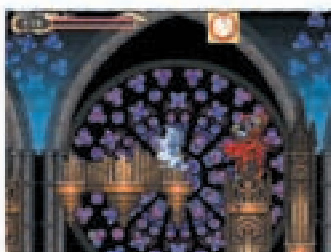


Martin Gaksch

9 von 10

„Souveräne Fortsetzung"

"Portrait of Ruin" erklimmt keine neuen Spielspaßhöhen, ist aber ein Pflichtkauf für alle "Castlevania"- und 2D-Freunde. Insbesondere die anspruchsvollen Bosskämpfe haben mich begeistert; auch der Soundtrack konnte zulegen und mixt gekonnt schaurige Akkorde mit rockigen Rhythmen. Dazu laden die zusätzlichen Spielmodi zum wiederholten Besuch von Schloss Dracula ein. Einen Minuspunkt gibt's dagegen für die schlampige deutsche Übersetzung – das geht besser!



DS Von Charlotte verwandelt, erkundet Ihr als Eule einen hohen Dom.

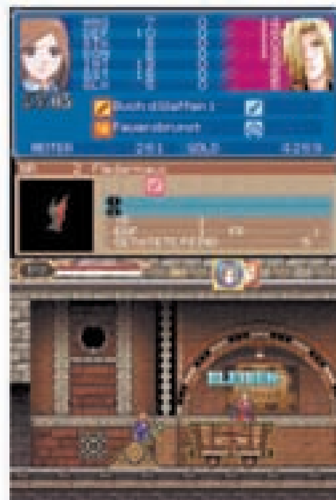
Peitschenjohnny

Der neue Held heißt Jonathan Morris und spurtet 1944 mitten hinein in Draculas dunkle Feste, die von unzähligen, durch den zweiten Weltkrieg freigesetzten Seelen ins Diesseits gerufen wurde. Fans der Serie werden beim Nachnamen des Protagonisten hellhörig und liegen richtig: Jonathan ist der Sohn von John Morris, der im dreißig Jahre vorher spielenden "Castlevania: Bloodlines" von 1994 auf Segas Mega-Drive-Konsole die legendäre Peitsche 'Vampire Killer' schwang. Diesen Peitschenfetisch hat Jonathan zum Glück geerbt – denn die magische Rute ist ihm ein unersetzliches Utensil.

Der vampirische Maler Brauner hat es sich nämlich zusammen mit seinen blutjungen Töchtern Stella und Loretta in Draculas Gemäuer gemütlich gemacht, das überdies von dessen Leibwächter Tod heimgesucht wird. Grund genug für



DS Neue Rechtschreibung? Die deutsche Übersetzung strotzt vor Fehlern.



DS Seltenes Rätsel: Jonathan sitzt in der Lore, Charlotte drückt den Hebel.

Schwestern, Richter, Äxte >> Zusätzliche Spielmodi

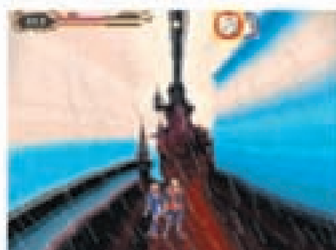
Sobald Ihr "Castlevania: Portrait of Ruin" einmal durchgespielt habt, könnt Ihr das Spiel mit zwei neuen Charakterpaaren beginnen. Im Schwesternmodus steuert Ihr die geläuterten Loretta und Stella, die per Stylus-Kontrolle durchs Schloss schweben und magische Attacken verteilen. Der offensichtlich falsch geschriebene 'Richter'-Modus bringt Richter Belmond zurück ins Geschehen ("Castlevania"-Veteranen erinnern sich); und wer insgesamt 1.000 alte Axtrüstungen im normalen Spielmodus schlachtet, darf in einem dritten Bonus-Modus zum Doppelbeil greifen. Von Beginn an zugänglich ist der Boss-Rush mit insgesamt drei Parcours voller Endgegner.



Bei Blitz und Donner: Brauners Gemälde sind atmosphärische Meisterstücke und verströmen wohlige Schauerstimmung. Hier blitzt es ab und zu im Hintergrund.



Mit flammender Faust: Jonathans letzter Supersprung erinnert frappierend an Prügelspiel-Moves. Damit werden die letzten Winkel der Schauerburg zugänglich.



Kunst zum Anfassen: Per Warp-Effekt gehts in Brauners Bilder.



Im Räderwerk: Manche Abschnitte erinnern an alte "Castlevania"-Episopden.



Lass die Sonne rein: Besonders mächtige Partneraktionen verbrauchen viel Zauberenergie, sind aber gerade bei Bosskämpfen bitter nötig.

Jonathan, die magisch begabte Charlotte Aulin als Verstärkung mitzubringen.

4 Fäuste für kein Halleluja

Damit ist der größte Unterschied zum Vorgängerspiel auch schon verraten: Ihr erkundet zu zweit das gigantische Labyrinth des Gruselschlosses. Hauptcharakter bleibt dabei Jonathan; er sammelt die mächtigsten Waffen, lernt die zur kompletten Schlosserkundung nötigen Fähigkeiten und steht im Zentrum der Geschichte. Charlotte könnt Ihr zwar auch steuern, meist lasst Ihr sie aber als unterstützenden Zweitcharakter hinterherhecheln und profitiert lediglich von ihrer Magie.

Die Erkundung des Schlosses läuft auch zu zweit wie im Vorgänger ab. Des Grafen Heimstatt bildet ein einziges, in unterschiedliche Abschnitte unterteiltes Riesenlevel, in dem lineare Pfade von einem Bossgegner zum nächsten abgesteckt sind. Dabei könnt Ihr erstmals das Schloss durch Brauners magische Gemälde verlassen und eine viktorianische Stadt, die Pyramiden oder eine verquere Zirkuswelt besuchen. Entsprechend abwechslungsreich kommen die Bosse daher und prüfen Eure Tastenkünste mit Kugeln aus unzähligen toten Leibern, klassischen Monstern wie Frankensteins Kreatur und dem Werwolf, oder den extrem bissigen Vampirschwestern. Durch das Sammeln leuchtender Würfel schaltet Ihr immer mehr Fähigkeiten wie Doppelsprung oder größere Körperkraft frei, die den Weg zu neuen Gefilden eröffnen.

Manche frische Fähigkeiten erfordern die Kombination beider Spielcharaktere; so könnt Ihr Hindernisse wie Kutschen oder Steinblöcke nur gemeinsam verschieben oder müsst Jonathan und Charlotte durch einen Motorskateboard-Parcours lenken. Die aufgesetzten Touchscreen-Features von "Dawn of Sorrow" ließ Konami übrigens ebenso unter den Tisch fallen wie Somas Seelensammelei. Trotzdem lässt die überwiegende Zahl der Gegner mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit Items fallen, von denen manche Spezialfähigkeiten enthalten. Wer alle Gegenstände haben möchte, jagt stundenlang dasselbe Monster, bis dieses das Objekt der Begierde fallen lässt. Verstärkt wird die Sammelsucht durch zahlreiche Quests, die der Geist Wind verteilt und die vom Item-Suchen bis zur Perfektionierung einer Waffenfähigkeit reichen. *mw*

DS-Faktor

Wie gehabt wird das obere Display zur Präsentation der Übersichtskarte oder als Charakterbildschirm genutzt, unten tobt die Schlacht. Außer im Schwesternmodus werden Stylus und Touchscreen diesmal stiefmütterlich behandelt, auch das Mikrophon liegt brach. Die WiFi-Fähigkeiten des DS sind beim Coop-Modus und im Shop-Modus gefragt. Hier könnt Ihr per Netzhandel mit Spielern aus aller Welt seltene Gegenstände tauschen.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
👍	👎	👎

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tomb Raider Legend** (75 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)

Castlevania: Portrait of Ruin

Pro
- klasse Spielplatz für Irrgartenfans
- teils geniale Bosskämpfe
- düstere Gothic-Horror-Atmosphäre

Contra
- durchwachsenes Leveldesign
- leicht überladene Steuerung
- eintöniger Coop-Modus

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2 – Online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Fast perfekte Geisterbahnfahrt mit herrlicher 2D-Optik, Rollenspielelementen und blutiger Action.



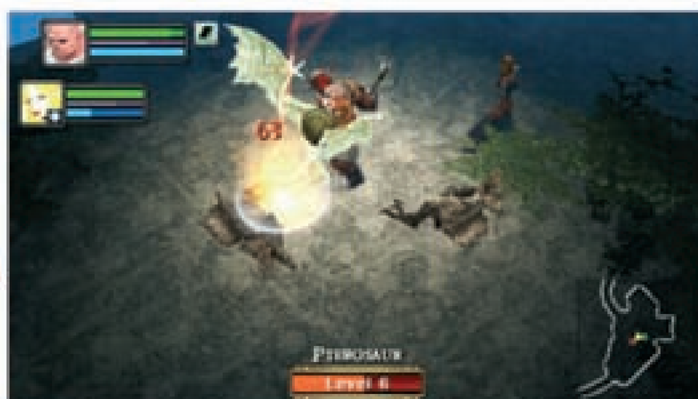
PSP Eure Zauberin gibt dem Helden durch Blitz- und Feuerball-Beschuss Rückendeckung. Leider dürft Ihr das Mädel nicht rumkommandieren.

Throne of Agony
Dungeon Siege

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Sonys Kleinster mausert sich zur idealen Spielwiese für Action-Rollenspieler: Nach zwei „Untold Legends"-Episoden und dem Handkanten-Epos "Key of Heaven" versucht sich jetzt auch die erfolgreiche PC-Reihe „Dungeon Siege" im Handheld-Kosmos. Für das PSP-Debüt der von Strategie-Koriphäe Chris Taylor („Total Annihilation") ersonnenen Serie hat sich US-Entwickler Gas Powered Games eine Handheld-taugliche Steuerung einfallen lassen: Anstatt den nächsten Widersacher PC-typisch mit dem Cursor zu bestimmen und anschließend dabei zuzuschauen, wie sich Held bzw. Monster gegenseitig eins auf den Helm geben, wird der Dungeon-Forscher selbst aktiv. „Untold Legends"-Spieler kennen die Prozedur: Einem klassischen „Gauntlet"-Recken gleich pflügt Euer Held mit gezücktem Hackebeil, blankgezogenem Schwert oder schussbereiter Armbrust durch Wald, Flur bzw. tropfnasses Gewölbe, um bei Feindkontakt in Action-Manier die Waffen sprechen zu lassen. Dann wird auf simples Button-Kommando hin und in Echtzeit drauflos geschnetzelt, gezaubert sowie bei Bedarf via Schultertaste ein Heiltrank eingeworfen. Vorbildlich gedrillte Helden (der guten alten Erfahrungsstufe und der Möglichkeit zur individuellen Punkteverteilung sei Dank) wehren sich obendrein mit Spezialattacken ihrer Texturhaut. Diese erreicht Ihr zunächst über eine von drei Tasten – erfahrene Haudegen mit vielen unterschiedlichen Haudrauf-Formen dagegen belegen zudem eine Kombi aus Schultertaster und Button.

Noch mehr Unterstützung aber gibt Euch ein beherzter Computer-Kollege: Wie Euren Helden selektiert Ihr das Helferlein bei Spielbeginn aus einem kleinen Katalog unterschiedlicher Abenteurer, dann marschiert es völlig autark durchs Terrain und greift immer dort ein, wo Not am Mann ist. Wer z.B. einen muskulösen Totschläger spielt, entscheidet sich für einen magisch versierten Sidekick, der ihm zauberhaft den Rücken freihält. *rb*



PSP Der hünenhafte Halb-Gigant Morgrim ist einer von drei unterschiedlichen Helden, mit denen Ihr Euch durchs Fantasy-Reich Aranna metzeln dürft.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Gas Powered Games, USA
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Untold Legends: The Warrior's Code** (79 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)

Dungeon Siege: Throne of Agony

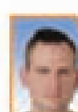
Pro
- wuchtiger Fantasy-Soundtrack
- flexible Charakterentwicklung
- einige toll gestaltete 3D-Gegner

Contra
- mitunter sperrige Button-Belegung
- viele Schauplätze sehen zu trist aus
- festgestellter Kamerawinkel

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, online und lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

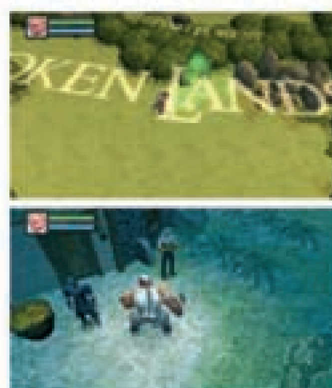
Freizügiges Action-RPG, das sein Suchtpotenzial langsam entfaltet und teilweise zu sperrig daherkommt.



Robert Bannert – 7 von 10

„Stilvolles, aber zielloses Gemetzel"

Die fürs Genre typische Rechnung 'Gehirn aus, Konsole ein und losmetzeln!' geht auch beim besonders akustisch vorbildlich inszenierten „Dungeon Siege" auf – doch bevor es soweit ist, habt Ihr viel Fleißarbeit zu leisten. So müsst Ihr Euch durch den nicht immer übersichtlichen Menüdschungel finden, mit der teils unglücklichen Kameraeinstellung anfreunden (einen frei justierbaren Blickwinkel gibt's nicht) und tüchtig Erfahrungspunkte sammeln. Denn noch mehr als bei den Kollegen baut man hier auf eine frei bereisbare Spielwelt, in der man Euch viel zu selten mit Hinweisen versorgt. Die Frage „Wo geht's weiter?" fordert Euch nicht nur viel Geduld ab – sie konfrontiert Euch außerdem mit Monstern, denen Ihr ohne exzessives Leveln nicht gewachsen seid.



PSP Steuert über die Karte (oben) Verliese und Ortschaften (unten) an.





PSP Herr der Meere: Mit Eurem Boot bereist Ihr die weitläufige Karibik – eine Karte und hilfreiche Texteinblendungen helfen bei der Orientierung.

Sid Meier's Pirates!

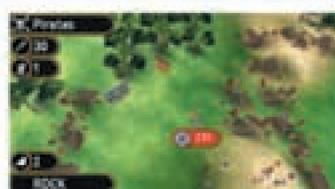
Abenteuer >> Action-Adventure

Johnny Depp & Co. sei Dank, nicht zuletzt wegen der "Fluch der Karibik"-Filme ist das Freibeutertum wieder in Mode. Nachdem die dazugehörigen Spiele nicht begeistern konnten, springt die Handheld-Umsetzung eines Klassikers in die Bresche: "Sid Meier's Pirates!" macht seit mehr als zwei Dekaden die virtuellen Meere unsicher (zuletzt 2005 auf der Xbox) und geht nun auch auf der PSP vor Anker.

Anfangs findet Ihr Euch in einer misslichen Lage wieder: Ein schurkischer Marquis verschleppt Eure Sippe. Nur Ihr entkommt und heuert auf einer Schaluppe an, zu deren Kapitän Ihr Euch nach einer Meuterei aufschwingt. Was Ihr nun macht, überlässt "Pirates!" Euch. Ihr müsst nicht zwingend der Handlung folgen, sondern könnt auch frei die Karibik erkunden.

Und hier gibt es jede Menge zu tun. Besucht Hafenstädte und heuert Matrosen an, kauft von geheimnisvollen Fremden Schatzkarten und flirtet mit der Bardame, um nützliche Hinweise zu erfahren. Beim Gouverneur einer Stadt macht Ihr Euch populär, wenn Ihr Siedlungen feindlicher Nationen erobert (entweder durch einen taktischen Feldzug oder eine Schleicheinlage) sowie deren Schiffe kapert. Dazu segelt Ihr über die Südsee, späht potenzielle Opfer aus und lasst Eure Kanonen sprechen – gibt der Kontrahent nicht auf, fordert Ihr den Kapitän zu einem Fechtduell heraus. Auch die holden Töchter der Regierungsvertreter haben ein Auge auf Euch geworfen: Stellt Ihr Euch in Tanzeinlagen beim reaktionsschnellen Knöpfchendrücken geschickt genug an, winken hilfreiche Belohnungen und sogar die Hand des Mädels.

Obwohl "Pirates!" für umfangreiche Solo-Seefahrten prädestiniert ist, könnt Ihr zwischendurch auch befreundete Freibeuter herausfordern. Per WiFi-Verbindung stecht Ihr zu viert in See und versucht, die Konkurrenz mit gewagten Manövern und gut gezielten Kanonensalven auf den Meeresgrund zu schicken. *us*





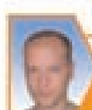
PSP Städte nehmt Ihr durch Feldzüge (oben) oder Schleich-Geschick ein.



PSP Greift Ihr ein anderes Schiff an, wird die Schlacht meist mit einem Fechtduell abgeschlossen.



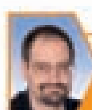
PSP Getanzt wird häufig: Nur durch elegante Darbietungen auf dem Parkett betört Ihr Gouverneurstöchter.



Oliver Ehrle – 9 von 10

„Genialer Seemannsgarn in neuem Glanz"

Bei der "Pirates!"-Neuauflage haben die Entwickler darauf geachtet, dass die markanten Spielelemente erhalten bleiben. Endlich kann man die Handlung in aufwändigen Animationen genießen und den feindlichen Kapitän quer über alle Decks prügeln! Das Segeln ist dagegen simpler als beim Oldie, weil das Kreuzen des Windes leichter gelingt: So wagt der frisch gebackene Freibeuter gerne einen längeren Ausflug, was dem offenen Spielprinzip zugute kommt. Der elegante Mix aus Flottenverwaltung, Schatzsuche, Kämpfen und Diensten im Namen Ihrer Majestät lässt das Goldfieber erneut auflodern. Nur in den Menü-Städten hätte ich mir mehr Freigang gewünscht.



Ulrich Steppberger – 8 von 10

„Unterhaltsames Freibeutertum für unterwegs"

Das Grundprinzip von "Pirates!" hat sich prima gehalten – auch im Handheld-Format macht es Laune, unter schwarzer Flagge durch die Karibik zu schippern. Dass ich die Wahl habe, meine verschollene Familie zu suchen oder einfach Reichtümer anzuhäufen, finde ich prima – dank dieser Freiheit gibt es immer etwas zu tun, ohne dass mein PSP-Pirat in ein enges Korsett gesteckt wird. Etwas mehr Feinschliff wäre an manchen Stellen aber angebracht: So wirkt z.B. die Schatzsuche ziemlich hakelig und die Tanzeinlagen müssen arg häufig bewältigt werden. Das sollte Euch aber nicht vom Raubzug abhalten, denn ein origineller Spaß ist "Pirates!" allemal.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>>	Firaxis / Full Fat, USA
Hersteller	>>	Take 2
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	März

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	keine erhältlich

Sid Meier's Pirates!

Pro
- originelle Umsetzung der Thematik
- viele Handlungsfreiheiten
- Story dient als Leitfaden
- abwechslungsreiche Minispiele...

Contra
- ...aber einige davon monoton
- Aufmachung teils etwas lieblos

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler

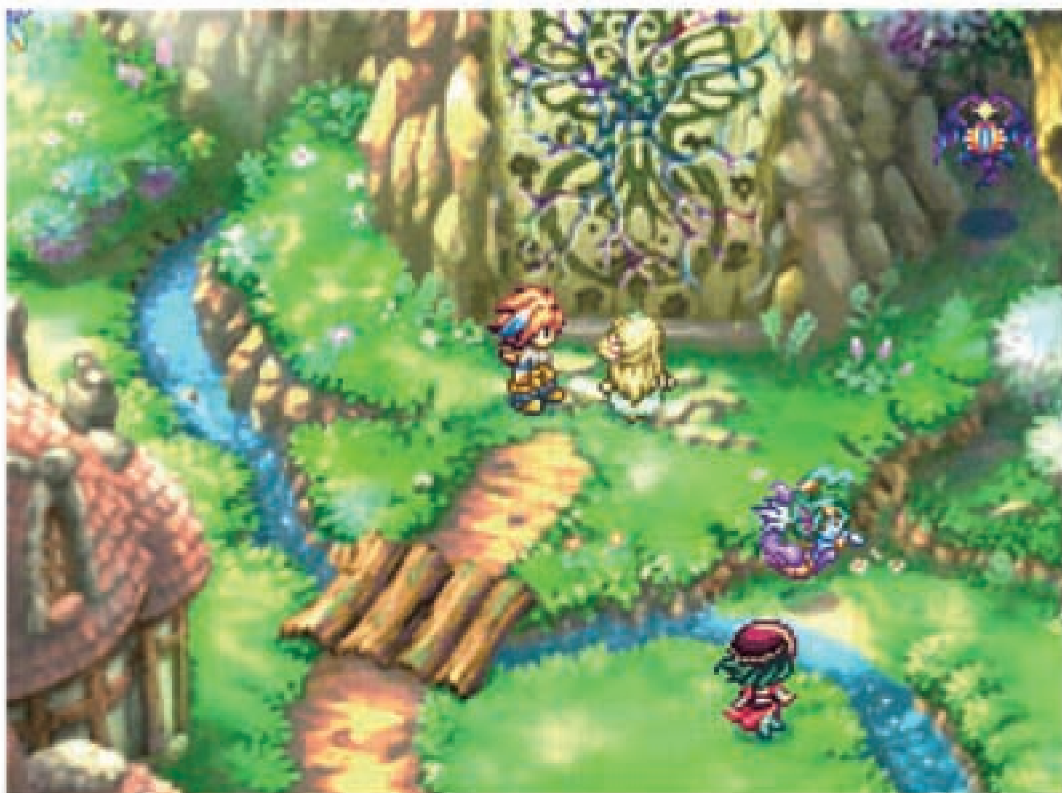
Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Spaßiges Freibeuter-Abenteuer mit viel Charme und Spielraum, dessen kleinere Macken leicht zu verschmerzen sind.

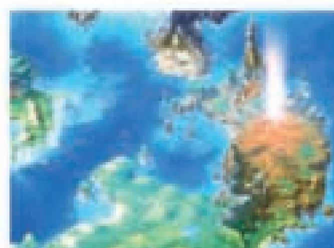


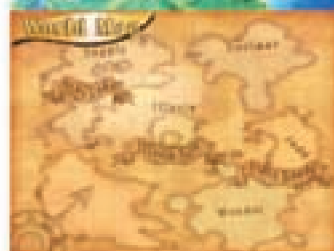


Nennenswerte Charaktere wie die Mana-Priesterin Tess (vor dem Baum rechts) könnt Ihr an einer Hand abzählen. Das süße Mädel verschenkt magische Hilfsgeister, die Euch im Kampf mit offensiven bis heilsamen Talenten unterstützen.



Hier seht Ihr alle Magie-Geister im Überblick – von feurig bis wässrig.

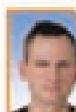




Drache Flamie fliegt Euch per Weltkarte zum nächsten Einsatzort.

Children of Mana

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

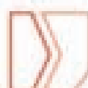


Robert Bannert

7 von 10

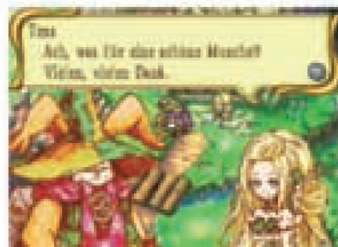
„Sympathisch, aber etwas zu einfältig"

Als erklärter Fan des 16-Bit-Klassikers „Secret of Mana" musste ich zunächst meine Enttäuschung überwinden, bevor ich Square-Enix' neuem Knuddel-Adventure etwas abgewinnen konnte: Zu groß war die Entrüstung darüber, dass man das ehemalige Mammut-Abenteuer endgültig zum kindgerechten Simpel-Metzler degradiert hat. Doch trotz ausgiebigen Gemeckers stimmten mich die wunderschöne Zeichentrick-Grafik, schmissige Fantasy-Melodien und die taktisch angehauchten Action-Gefechte schnell versöhnlich: Habt Ihr Euch damit abgefunden, dass es abseits des Nonstop-Geschnetzels weder Puzzles noch eine nennenswerte Handlung und gerade mal eine läppische Siedlung gibt, freut Ihr Euch über die facettenreichen Metzel-Methoden. Ebenfalls launig: Die Möglichkeit, via WiFi-Vernetzung mit bis zu drei Kumpels gemeinsam auf Monsterhatz zu gehen – da wird die Erinnerung an den Oldie wieder wach.

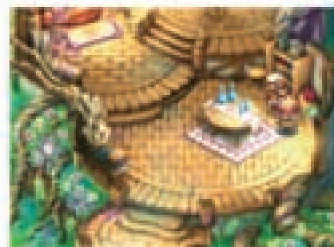


Square-Enix setzt seine traditionsreiche „Mana"-Serie (siehe Kasten) in gewohnt niedlicher Machart fort, greift dabei reichlich Elemente aus der Super-Nintendo-Inkarnation „Secret of Mana" auf und kredenzt als Ergebnis ein putziges, aber kerniges Action-Rollenspiel. Entscheidet Euch für einen von vier possierlichen Kopffüßer-Helden und erforscht zunächst das beschauliche Mana-Dorf. Hier erfahrt Ihr von Eurem Mentor (je nach Charakter nimmt Euch ein anderer Kauz unter seine Fittiche) um die Legende vom Mana-Baum – und wie er vor zehn Jahren beinahe von bösen Kräften zerstört wurde. Jetzt sind die Mächte der Finsternis erneut auf dem Vormarsch – und Ihr kontert die Offensive mit allen Waffen und sonstigen Utensilien, die Euch das Mana-Universum zu bieten hat.

Und das sind wie gewohnt eine ganze Menge: Neben dem obligatorischen Schwert führt der Gemischtwaffenladen in der lauschigen Fantasy-Provinz auch Greifhaken, Bogen und Hammer – außerdem soll ein ganzes Sammelsurium aus Rüstungen und heilsamen Leckerli dafür sorgen, dass Ihr Eure Lebenspunkte gar nicht erst verliert oder zumindest rasch zurückgewinnt. Aber wer bei der Erforschung von Wüsten, Turmruinen und finsteren Grotten ordentlich Efahrungspunkte sammelt, indem er ein Echtzeit-Gefecht nach dem anderen bestreitet, der sollte selbst dem stärksten Monster gewachsen sein: Zwar gibt's anders als bei den meisten Action-Rollenspielen weder freie Punkteverteilung noch aufstockbare Fertigkeiten – außer der Genre-üblichen Erfahrungsstufe sorgt jedoch ein ganzer Haufen magischer Klunker dafür, dass Euch weder Puste noch Experimentierfreudigkeit ausgehen. Und schließlich führt Euer in der hohen Kunst des Action-Kampfes geschulter Recke nicht nur einen Plüschtiertotschläger in die Schlacht gegen niedliche Häschen und behelmte Kuschelenten; vielmehr verstaut er bis zu vier Waffen



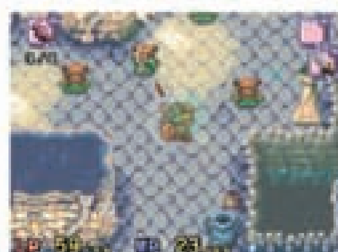
Sprechen auch Deutsch: Die niedlichen Bewohner des Mana-Dorfs.



Alles unter einem Dach: Hier findet Ihr Tipps, Läden und Job-Vermittler.



In der Wüste geht's heiß her: Der Nachschub an garstigen Reptilien und Insekten ist nahezu unerschöpflich (Bild stammt von der US-Version, Spiel ist komplett übersetzt).



Haltet den Schwert-Knopf gedrückt, und wehrt so Pfeilschüsse ab.



Wollen schleunigst aufpoliert werden: Statuswerte und Level Eures Helden.



Kennen Fans schon seit 16-Bit-Zeiten: die Ring-Menüs. Blendet den Ausrüstungs- oder Waffenkringel ein, um ein anderes Objekt auf den jeweiligen Button zu legen.

gleichzeitig im Heldenrucksack, um zwei davon über ein ringförmiges Menü auf die beiden Action-Buttons zu legen. Die erlauben Euch zwar keinen Simultan-Einsatz Eures Handwerkszeugs - aber immerhin seid Ihr so für (fast) jede Situation gerüstet.

Denn Schwert & Co. unterscheiden sich nicht nur in ihren Werten – tatsächlich hat jede Waffe ihren eigenen Stil. Während sich die Klinge vor allem für den Nahkampf gegen einzelne oder wenige Gegner eignet, teilt Ihr mit dem Haken wuchtige Rundumhiebe aus, die gleich mehrere Monsterchen auf einmal erwischen. Wer dagegen den Bogen zückt, der freut sich über ein bequemes Fadenkreuz, das nicht nur die Maximalreichweite eines Pfeilschusses aufzeigt, sondern die Projektile sogar todsicher ins Ziel bringt. Außerdem lockt jedes Werkzeug mit einer defensiven Sekundärfunktion: So lasst Ihr an Eurem Schwert feindliche Schüsse abprallen, angelt mit dem Greifhaken nach sonst unerreichbaren Truhen und den darin gelagerten Schätzen – oder entfremdet den Flitzebogen als Harfe. Zupft auf seiner Sehne melodiöse Weisen, und lullt die umstehenden Gegner so lange ein, bis sie wie vom Donner gerührt als harmlose Pflegefälle auf der Stelle verharren – Musik als Waffe.

Weit martialischer wird's, wenn Ihr durch kontinuierliches Gemetzel Kombo-Energie sammelt. Ist die Leiste voll, dann wechselt Ihr mittels 'Select' in den Modus für Spezialattacken und teilt besonders schmerzhafte Schläge aus. Und wem das noch immer nicht reicht, der besorgt sich im Dorf neue Aufträge und bereist zu ihrer Absolvierung bereits durchzockte Terrains erneut. Auf diese Weise werden zwar keine neuen Jagdgründe freigeschaltet, dafür macht Ihr reichlich Kasse. Doch Obacht: Nicht nur Euer Held wird stärker – der Feind rüstet ebenfalls auf. Alle paar Erfahrungsstufen lauern in alten Dungeons neue und nicht selten kriminell aufdringliche Feinde. Wer dieser Herausforderung nicht gewachsen ist, der besucht die jeweilige Lokalität durch ein Raum-Zeitfenster in ihrem lieblich-ungefährlicheren Ursprungszustand. *rb*

Der Klassiker >> Secret of Mana

Bereits 1994 erlebten wir Abenteuer rund um Mana-Baum und Mana-Schwert: Damals erschien das japanische „Seiken Densetsu 2" für Super Nintendo unter dem Titel „Secret of Mana" auch in Europa. Trotz deutlicher „Zelda"-Anleihen besaß die neuartige Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel genügend Eigenständigkeit, um zum vielgerühmten Hit zu avancieren. Die Fortsetzungen für PSone („Legend of Mana") und GBA („Sword of Mana") fielen aber vergleichsweise enttäuschend aus.



DS-Faktor

Ein bisschen mehr erwartet haben wir uns schon von einem Square-Enix-Abenteuer: Statt das zweite Display für spielerische Innovation zu nutzen, degradiert es auch der Rollenspiel-Marktführer zu einem Dasein als Menü- und Kartenschirm. Erweist sich die automatische Kartographierung der Szenarien noch als nützlich, so geht der Wechsel ins Statusmenü mit teils nervigen Ladezeiten einher, außerdem ist der Stylus für die Navigation nahezu überflüssig.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Square-Enix, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

6

Alternativen

PSP	**Dungeon Siege: Throne of Agony** (75 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Mario & Luigi: Zusammen durch...** (91 von 100 in Ausgabe 3)

Children of Mana

Pro
- herrlich detaillierte Hintergründe
- liebevoll animierte Figuren
- abwechslungsreiche Kämpfe

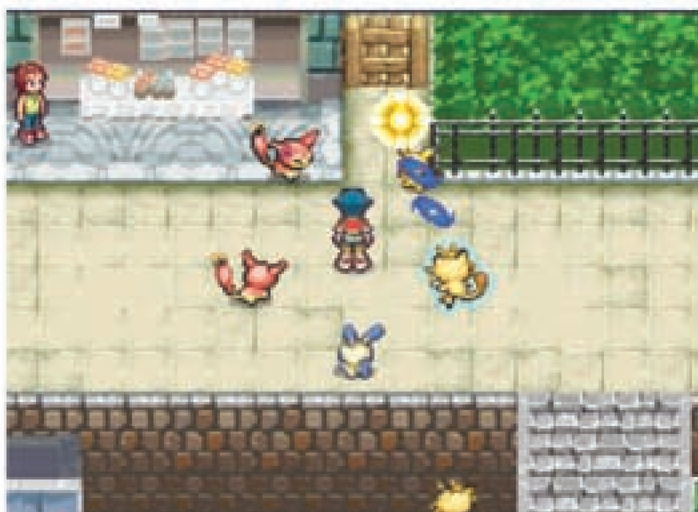
Contra
- nur ein winziges Dorf
- kaum Story, kaum Charaktere
- wenig unterschiedliche Grafik-Sets

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

75 von 100 — SPIELSPASS

Etwas eintönige, aber herzige Japano-Jagd nach noch mehr Erfahrungspunkten und Gegenständen.





DS Ein Tor versperrt dem Ranger den Weg: Mit einem Stylus-Strich verbindet Ihr das Mauzi mit dem Hindernis, damit es selbiges zertrümmert.



DS Zivilist in Bedrängnis: In den Städten könnt Ihr zahlreichen Passanten zu Hilfe eilen – rettet sie vor Gefahren und sammelt ihre Lieblinge ein.

Pokémon Ranger

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Nach "Mystery Dungeon" bringt Nintendo ein weiteres Pokémon-Abenteuer, das die Welt der Kuscheltiere aus einem neuen Blickwinkel beleuchtet. Der "Pokémon Ranger" fängt seine Beute nicht, um sie zu trainieren oder kämpfen zu lassen. Statt dessen nutzt er ihre Talente, um Arbeit zu verrichten und Mitmenschen unter die Arme zu greifen. So kann man z.B. mit einem Wasser-Pokémon Brände löschen.

Wie gewohnt besitzen die Pokémon nicht nur unterschiedliche Talente, manche sind auch stärker als andere. Die wuchtigen Exemplare lassen sich nicht so schnell einfangen, bei der Jagd müssen Euch gezähmte Pokémon beistehen. Ein Pikachu etwa versetzt Eurer Beute einen lähmenden Stromstoß, dann könnt Ihr sie in Ruhe einkreisen und fangen. Dies geschieht mit dem Stylus: Ihr zeichnet Kringel um das Pokémon, bis es kapituliert. Was in der Praxis etwas dauert, denn sie wuseln flink über den Touchscreen und brechen Eure Kringel mit ihren Angriffen – je stärker ein Pokémon, desto schwerer ist es unter Kontrolle zu bringen. Mit diesem Handwerkszeug gerüstet, startet Ihr ein Rollenspielabenteuer, wie Ihr es aus früheren Episoden kennt. In zahlreichen Missionen erkundet Ihr die Routen und Städte der Pokémon-Welt mit all ihren Geheimnissen.

Neu sind die vielen Aufgaben in den Städten; zwischen Euren Reisen helft Ihr den Bewohnern. Egal ob eine Wohnung verbarrikadiert oder ein Rudel Pokémon ausgerissen ist, dank Stylus und den Kräften Eurer Gefährten findet Ihr eine Lösung. Übrigens: Wenn ein Pokémon sein Talent benutzt hat, verabschiedet es sich aus der Party. Regelmäßige Jagd ist Pflicht. *oe*

Unser Test basiert auf der US-Version. Die übersetzte deutsche Fassung ist inhaltsgleich.

DS-Faktor

Die Stylus-Steuerung sorgt bei den Kringelkämpfen nicht nur für Action, sie macht die Bedienung des übrigen Abenteuers auch komfortabler. So braucht Ihr nicht mehr zu den Gesprächspartnern laufen, Ihr tippt sie einfach aus der Entfernung an. Den Helden steuert Ihr wie gewohnt mit dem Pad, Richtungskommandos per Stylus sind ebenfalls möglich – wenn auch etwas gewöhnungsbedürftig. Auf Sprach-Kommandos hören die Schützlinge leider nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Oliver Ehrle – 8 von 10

„Stylus-Action statt Tabellenkalkulation"

Ohne den üblichen Kampfstress erlebt Ihr ein entspanntes Ranger-Abenteuer. Das Verwalten diverser Party-Statistiken artete in früheren Pokémon-Spielen oft in Arbeit aus. Jetzt könnt Ihr Euch mit den Schützlingen in der Praxis beschäftigen, ihre Schwächen beobachten und mit dem Stylus ausnutzen – eine klasse Idee. Das Zusammenspiel von Kampf und Rätseln sorgt zudem für eine abwechslungsreichere Mischung der Spielelemente.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	HAL, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	März

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Pokémon Mystery Dungeon (72 von 100 in Ausgabe 6)

Pokemon Ranger

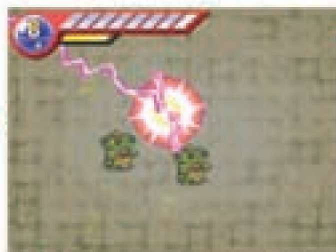
Pro
- massig Rätsel
- neuartige Stylus-Kämpfe
- optimale Übersicht
- komfortable Steuerung

Contra
- keine Linkfunktionen
- unspektakulärer Sound

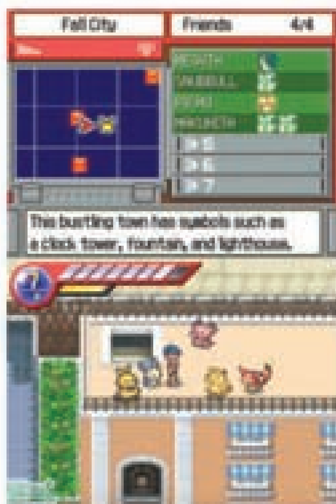
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Endlich lassen sich die Pokémon aktiv fangen: originelle, mit vielen Rätseln gespickte Monstersafari.



DS So werden die Pokémon gefangen: Wehrhafte Exemplare schockt Ihr mit den Talenten Eurer Party (links), dann werden die Biester mit dem Stylus eingekreist.

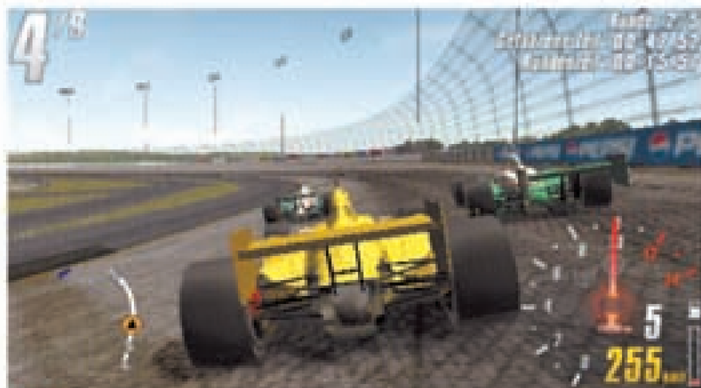


DS Der obere Bildschirm zeigt den Radar sowie Party samt Spezialmanöver.

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD



PSP Mit den detailreichen Boliden der vorigen DTM-Saison geht's heiß her: Rempeleien im engen Fahrerfeld stehen hier auf der Tagesordnung.



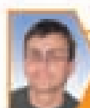
PSP Rasend schnell wird's bei Oval-Rennen: Hier kosten selbst kleine Fahrfehler nicht nur Zeit, sondern meist auch den eigenen Wagen.

Challenge
DTM Race Driver 3

Rennspiel >> Simulation

Die Motoren röhren wieder: Nachdem der zweite Teil bereits seine Lorbeeren einheimste, kommt nun der aufgepeppte Nachfolger. In Sachen Rennklassen hat sich dabei einiges getan. Es erfolgte ein Update auf die DTM-Saison 2005 inklusive aller Boliden, Fahrer und Strecken – Rennregeln und Superpole-Qualifying inklusive. Dazu gesellen sich sieben weitere Tourenwagen-Cups, Oldtimer, Formel 1 mit BMW-Williams, Offroad, US-Oval-Serien und vieles mehr – allesamt mit ihren spezifischen Fahreigenschaften.

Bleifüße müssen bei "Race Driver" umdenken, denn das Wort Simulation wird groß geschrieben. Zur anspruchsvollen Fahrphysik gesellt sich ein Schadensmodell, das sich nicht nur optisch auswirkt. Gerade bei den Formel-Wagen habt Ihr im wahrsten Sinn des Wortes schnell ein Rad ab. Im Karriere-Modus durchlauft Ihr verschiedene Rennserien mit steigender Schwierigkeit. Doch statt kompletter Rennen werden Euch meist abwechslungsreiche, kurze Aufgaben gestellt: Gegner überholen, Platz halten, Bremstests absolvieren, Unfälle meiden oder Ideallinien exakt folgen. Zusätzlich tretet Ihr bei freien Rennen, Zeitfahren, WLAN-Multiplayer und Schnellstart an. In Letzterem absolviert Ihr eine komplette DTM-Saison. *ts*



Thomas Stuchlik

8 von 10

„Nicht nur für eine Runde zwischendurch"

Serientypisch bietet der Titel außergewöhnlich spannende Rennkost: So kämpft Ihr mit dem Grenzbereich des Wagens ebenso wie mit einem aggressiven Fahrerfeld. Dabei wurde die Steuerung den PSP-Bedürfnissen prima angepasst. Dennoch geraten insbesondere Oval-Rennen wegen dem kleinen Analogstick und dem sensiblen Lenkverhalten zum Eiertanz. Auch das ansonsten flexible Gegnerverhalten weist kleine Mängel auf: Unvorhersehbare Spurwechsel sorgen schnell für Crashs und sinnlose Ausfälle. Und bei bis zu 21 Autos auf dem Bildschirm ruckelt die Grafik teilweise recht derb – hier ist die PSP etwas überfordert. Dennoch: Die kurz gehaltenen Events in der Karriere sind genau richtig für unterwegs und bieten trotzdem genug Tiefgang.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>>	Codemasters, England
Hersteller	>>	Codemasters
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**DTM Race Driver 2** (86 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Asphalt Urban GT 2** (75 von 100 in dieser Ausgabe)

DTM Race Driver 3 Challenge

Pro	zahlreiche Rennserien
	anspruchsvolles Fahrverhalten
	sehr gute WiFi-Unterstützung
	schönes Schadensmodell
Contra	teils ruckelnde Grafik
	Schwierigkeitsgrad steigt im Karriere-Modus schnell an

Multiplayer	8 von 10
1 bis 12	lokal, eine Disc für alle
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

86 von 100

SPIELSPASS

Massig Rennvergnügen fürs Geld: Abwechslung, Tiefgang und Simulationsfinessen erfreuen den Rennspielfan.



PSP Haltet stets die Gegner und vor allem Euer GPS im Blick: Das technische Hilfsmittel zeigt Euch den Weg und verrät tückische Kurven frühzeitig.

Test Drive Unlimited

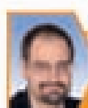
Rennspiel >> Simulation

Atari schickt Euch in den Südsee-Urlaub – "Test Drive Unlimited" ist nämlich kein gewöhnliches Rennspiel. Statt nur über vorgefertigte Kurse zu rasen oder bestenfalls innerhalb einer Großstadt Vollgas zu geben, dürft Ihr hier eine ganze Insel frei erkunden. Konkret handelt es sich um Oahu, das drittgrößte Eiland von Hawaii, das mit komplettem Straßennetz auf die UMD gepackt wurde. Über 1.600 Kilometer Asphalt warten auf Euch.

Zu Beginn landet Ihr am Flughafen und steigt in einen Mietwagen, mit dem Ihr Euch auf eine kurze Einführungstour macht. Als Inselbewohner kauft Ihr Euch ein Haus samt Garage, außerdem braucht Ihr bald eigene Boliden. Zum Glück haben sich im Urlaubsparadies Autohändler angesiedelt, bei denen Ihr Originalfahrzeuge aller möglichen Hersteller ersteht. Moneten verdient Ihr durch die Teilnahme an Rennen. Weit über 100 Wettbewerbe sind über die Insel verstreut und in drei Kategorien aufgeteilt: Tretet gegen ein Computer-Trio an, unterbietet Zeitlimits oder braust mit einer Mindestgeschwindigkeit an Radarfallen vorbei.

Zwar stehen nicht alle Wettkämpfe von Beginn an zur Verfügung, die freigeschalteten Rennen könnt Ihr aber beliebig angehen. Den Weg dahin sucht Ihr Euch auf eigene Faust oder Ihr lasst Euch von einem GPS-System leiten; per einblendbarer Karte ist eine einfache Zielauswahl möglich.

Im Online-Modus tummeln sich weitere menschliche Spieler auf der Insel, die Ihr u.a. zu Rennen herausfordert. *us*

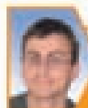


Ulrich Steppberger

8 von 10

„Mächtig viel Rennspiel auf einer UMD"

Entwickler Melbourne House gebührt eine Menge Respekt: Bedenkt man, dass "Test Drive Unlimited" als ausgewachsenes Xbox-360-Spiel debütierte, haben die Australier die umfangreiche Vorlage verdammt gut in die PSP gequetscht. Kenner des Originals vermissen zwar einige Details, doch der mobile Urlaubstripp überzeugt dennoch auf ganzer Linie. Die Südsee-Stimmung kommt dank der schicken Optik prima rüber, die Erkundungsfahrten machen richtig Spaß. Zwar muss man sich mit der etwas pingeligen Steuerung je nach Autotyp anfreunden und auch die Kurven erkennt Ihr manchmal spät, aber das lässt sich angesichts der großen Freiheit verschmerzen.



Thomas Stuchlik

8 von 10

„Spaßiges Raserparadies mit kleinen Tücken"

"Test Drive Unlimited" unterhält Euch auch abseits der zahlreichen Aufgaben. Das driftlastige Fahrverhalten lädt zu spontanen Kurztrips auf der hübschen Hawaii-Insel samt guter Fernsicht ein. Leider trüben kleinere Grafikfehler sowie nervige Ladepausen bei der Navigation die Ausflüge. Praktische Handheld-Neuerung: Schnelle Rennen dürfen direkt aus dem Hauptmenü selektiert werden, Ihr müsst nicht mühsam zum Austragungsort rasen. Auch der ambitionierte Online-Modus besitzt seinen Reiz, ist aber auf Reisen nur bedingt praxistauglich, da menschliche Gegner nicht immer in WiFi-Reichweite bleiben.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Melbourne House, Australien
Hersteller >>	Atari
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	März

Alternativen

PSP	**Need for Speed Carbon: Own the City** (82 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Need for Speed Carbon: Own the City** (nicht getestet)

Test Drive Unlimited

Pro
- gewaltig großes Straßennetz
- umfangreiche Wettbewerbe
- stimmungsvolle Südsee-Optik
- Online-Rennen möglich

Contra
- Ladepausen hin und wieder lästig
- Fahrphysik teils zickig

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, online, eine Disc pro Spieler

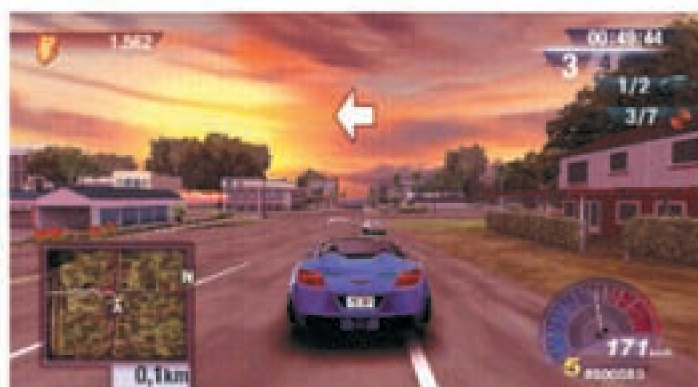
Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Ambitioniertes PS-Epos, das mit großem Umfang, sehenswerter Umgebung und Freiheitsgefühl punktet.



PSP Echte Tag- und Nachtwechsel gibt es im virtuellen Hawaii nicht – trotzdem erlebt Ihr regelmäßig malerische Sonnenuntergänge.



PSP Auf der Karte sucht Ihr Fahrziele wie z.B. Autohändler (ganz oben) aus.

Asphalt Urban GT 2

Rennspiel >> Arcade



DS An Fahrzeug- und Schauplatzauswahl mangelt es "Asphalt Urban GT 2" wahrlich nicht: Diesmal dürft Ihr sogar mit Motorrädern um die Welt flitzen.

"Asphalt Urban GT 2" hält sich gar nicht erst mit Simulationsdetails auf und schickt Euch an den Start einer reinrassigen Arcade-Flitzerei. Mit 44 Lizenzfahrzeugen (sogar Motorräder sind mit dabei) gebt Ihr Vollgas und rast auf 14 Pisten rund um den Globus um Siege und Preisgeld – stolze 62 Wettbewerbe mit z.B. Standardrennen, Duellen oder Ausscheidungsfahrten warten auf Euch.

Das Fahrverhalten Eurer auftunbaren Boliden ist einfach gestrickt: Außer Beschleunigung und Bremsen könnt Ihr mehrere Turbostufen zünden. Wer es damit zu wild treibt und ständig Karambolagen provoziert, wird allerdings von der Polizei verfolgt – dann hilft nur die Flucht. *us*

DS-Faktor

Beim Vollgasspaß kommen die Vorzüge des DS nur wenig zur Geltung: Auf dem unteren Bildschirm wird während der Rennen lediglich eine Streckenkarte eingeblendet, ansonsten bleibt der Touchscreen ungenutzt – zur Lenkung kommen nur Digikreuz und Buttons zum Einsatz. Auch das Mikrofon wird nicht benötigt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Gameloft, Frankreich
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Ridge Racer 2** (91 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Ford Racing 3** (67 von 100 in Ausgabe 4)



Es wurde ja auch Zeit, dass PSP-lose Handheldzocker endlich wieder ein gelungenes Arcade-Rennspiel bekommen. Zwar sind die Fortschritte gegenüber dem ersten "Asphalt" nicht sehr spektakulär und zudem von bekannten Vorbildern abgekupfert (Nitro-Schübe und Polizei gibt's anderswo auch schon), aber dafür effektiv eingesetzt. Außerdem ist die 3D-Optik für DS-Verhältnisse prima, besonders das Tempogefühl stimmt. Da zudem der Umfang passt, ist "Asphalt Urban GT 2" für DS-Raser eine feine Sache.

Asphalt Urban GT 2

Pro
- viele Fahrzeuge und Pisten
- unkomplizierte Steuerung
- Polizei-Verfolgungen dabei
- abwechslungsreiche Strecken

Contra
- Grafik teils unübersichtlich
- Fahrphysik manchmal merkwürdig

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

75 von 100 – SPIELSPASS

Spaßige Arcaderaserei ohne besondere Mätzchen, aber technisch schön anzusehen und umfangreich.

Micro Machines V4

Rennspiel >> Arcade



DS Auf Wunsch steuert Ihr Eure Miniatur-Flitzer via Stylus-Lenkrad.

DS "Micro Machines" im Museum: Der Kurs führt hier über Vitrinen.

Die "Micro Machines"-Rennen waren schon immer anders: Nicht über Asphalt oder Stock und Stein, sondern über Wohnzimmertische, Billard-Platten oder Strände führen Euch die Miniatur-Rennen. Dabei drückt Ihr das Gaspedal der Mikro-Flitzer aus der Vogelperspektive durch. Die Bremse könnt Ihr getrost unangetastet lassen – selbst Haarnadelkurven könnt (und müsst) Ihr mit Vollgas durchbrettern. Das bedeutet: Wiederholt die Kurse höherer Stufen so oft, bis Ihr sie im Schlaf beherrscht.

Die Turniere sind nach Schwierigkeitsgraden und Klassen gruppiert. Um die Renn-Modi einer Klasse freizuschalten, müsst Ihr jeweils drei Strecken eines Wettbewerbs absolvieren. So tretet Ihr beispielsweise zunächst im klassischen 'Kampf-Pokal' an: Um zu punkten, müsst Ihr Eure Kontrahenten in alter "Micro Machines"-Manier um eine Bildschirmlänge abhängen. Nach erfolgreicher Teilnahme geht's zum 'Renn-Pokal': Hier wird konventionell über drei Runden gefahren. *ak*

DS-Faktor

Auch wenn man es vermuten könnte, die "Micro Machines"-Rennen finden nicht auf beiden Bildschirmen statt. Das untere Display gibt lediglich Auskunft über Punktestand bzw. Position, Energie und Rennrunde. Lenken dürft Ihr die Rennwägen per Steuerkreuz oder Stylus. Mit Letzterem fährt es sich jedoch wie mit drei Promille.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Supersonic Software, GB
Hersteller >>	Codemasters
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Micro Machines V4** (74 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Mario Kart DS** (91 von 100 in Ausgabe 2)



Was ist nur los mit meinen geliebten Micro-Machines? Während ich in den 90ern leidenschaftlich gerne mit den Flitzern über Küchentische & Co. gesaust bin, lässt mich der DS-Ableger kalt. Das liegt jedoch nicht am klassischen Spielprinzip, sondern an der schlechten technischen Umsetzung: Die 3D-Schauplätze zwingen die Grafik in die Knie und bringen den Spielablauf zum Stottern. Außerdem gehört die zähe Lenkung der Boliden geölt. Dafür überzeugen Mehrspieler-Modus und Strecken-Repertoire.

Micro Machines V4

Pro
- viele originelle Rennstrecken
- unkomplizierte Steuerung
- spaßige Mehrspieler-Gaudi

Contra
- ruckelige Grafik
- zähe Steuerung
- teils ziemlich schwer

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

60 von 100 – SPIELSPASS

Umfangreiche sowie unkomplizierte Mini-Flitzerei, die in puncto Geschwindigkeit und Steuerung enttäuscht.



Rocky Balboa

Sport >> Boxen



PSP Die Gegner bringen Euch ins Schwitzen: Hier weicht der Kontrahent aus Rocky 1 und 2, Apollo Creed, dem Dampfhammer des italienischen Hengstes aus.

Mit 60 Jahren steigt Sylvester Stallone alias Rocky Balboa noch einmal in den Boxring. Passend zum Start des sechsten Films werden PSP-Besitzer mit einem Spiel bedacht. Darin dürft Ihr nicht nur die Kämpfe des neuen Streifens, sondern auch die sämtlicher Vorgänger nachspielen. Im Modus 'Historische Kämpfe' tretet Ihr gegen legendäre Fighter wie Apollo Creed, Clubber Lang und Ivan Drago an – aber auch Großmaul Mason Dixon (sechster Teil) wartet auf eine Tracht Prügel.



PSP Originale Filmausschnitte stimmen Euch auf die Kämpfe ein.

Zuvor solltet Ihr ein paar Trainingseinheiten in 'Mickeys Ecke' einlegen. Die Steuerung ist ebenso facettenreich wie komplex: Mit den Buttons verteilt Ihr Geraden und Haken, via Analogstick blockt Ihr Schläge und mittels Schultertaste weicht Ihr Schlägen aus. Haltet dabei Eure Ausdauer-Anzeige im Auge: Wer ununterbrochen die Fäuste fliegen lässt, verliert an Kraft und Geschwindigkeit. Geratet Ihr dagegen in einen 'Kampfrausch', schickt Ihr Euren Gegner durch gewaltige Treffer auf die Bretter. Per WiFi boxt Ihr außerdem gegen Kumpels. *ak*

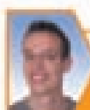
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Digital Fiction, Kanada
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Fight Night Round 3** (79 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**keine erhältlich**



Rocky Balboa

Pro
- fängt Flair der Rocky-Filme gut ein
- realistische Animationen
- vielseitiges Schlagrepertoire…

Contra
- …das Box-Anfänger überfordert
- lange Ladezeiten vor den Kämpfen
- kein Karriere-Modus

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Authentische Versoftung der Faustkämpfe aus den sechs Rocky-Filmen mit komplexer Steuerung.

André Kazmaier – 7 von 10

„Rocky gibt auch auf der PSP eine gute Figur ab"

Stallone ist zurück – sowohl mit einem gelungenen Comeback im Kino als auch mit einem ordentlichen PSP-Debüt. Als Rocky-Fan habe ich mich insbesondere über die geniale Titelmelodie, Akteure aus Rocky 1 bis 6 und die Filmschnipsel gefreut. Das Kampfsystem überzeugt mit einer Vielzahl an Bewegungen und Schlägen – die Dynamik eines "Fight Night Round 3" wird allerdings nicht erreicht. Und einen Story-Modus gibt's auch nicht. Dafür versetzen Euch die satten Schlaggeräusche und der englische Kommentator mitten ins grafisch ansprechende Geschehen.

Pro Evolution Soccer 6

Sport >> Fußball

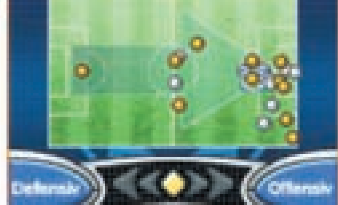


DS Mit Ecken und Kanten: Die DS-Kicker sind recht grob modelliert.

In der letzten Ausgabe entzückte uns "Pro Evolution Soccer 6" für die PSP – die bis dato beste Fußball-Simulation auf einem Handheld. Wie kommt aber der technisch schwächere DS mit dem anspruchsvollen Kick klar?

Die Antwort fällt leider ernüchternd aus: Es fehlen nicht nur zahlreiche Teams und Spielmodi – auch die Spielbarkeit leidet merklich. So trüben teils grobe Geschwindigkeitseinbrüche sowie träge Reaktionen der Spieler auf Euer Digikreuz-Kommando den anspruchsvollen Spielablauf – Dribblings werden zum Glücksfall.





DS-Faktor

Ihr entscheidet selbst, ob der untere Bildschirm die Mannschaftsaufstellung oder ein großes Radar zeigt. Für perfekte Übersicht ist Letzteres unerlässlich – im Spiel dürft Ihr die Kamera nämlich nicht umstellen. Auf Touch-Befehle reagieren die Balltreter leider nicht, nur in den Menüs und bei Wiederholungen nutzt Ihr den Stylus.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Anstatt wie beim PSP-Pendant eine umfangreiche Meisterliga-Karriere zu starten, greift Ihr auf dem DS in einer Weltliga nach dem Pokal – rüstet ein Team aus Stümpern zielstrebig zum Siegertrupp auf. Daneben stehen Einzelpartien, Turniere und zwei Trainingsmodi auf dem Programm. Dank Downloads spielt Ihr auch zu zweit mit einem Modul: trotz langer Ladezeiten klappt das gut. *ms*

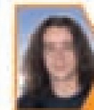
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Pro Evolution Soccer 6** (88 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**FIFA 07** (82 von 100 in Ausgabe 6)



Pro Evolution Soccer 6

Pro
- anspruchsvolle Simulation
- realistischer Spielablauf
- gute Ballphysik

Contra
- technisch enttäuschend
- nur wenige Teams dabei
- Torhüter oftmals sehr schwach

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, online und lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Gute Fußball-Simulation, die den DS technisch nicht ausreizt und zu wenig Modi und Mannschaften bietet.

Matthias Schmid – 7 von 10

„Deutlich schwächer als auf der PSP"

Das war vielleicht ein Schock: Nur lächerliche zehn Vereinsteams sind in der DS-Version anwählbar – von Clubs wie Real, Barcelona oder Chelsea fehlt jede Spur. Auch die Weltliga, bei der Ihr besiegten Teams via eigenartigem 'Gacha Get'-Feature zufällig Spieler abluchst, motiviert mich nur kurz. Warum ich "PES 6" für den DS trotz schwacher Grafik und miesem Sound trotzdem gerne zocke? Dank realistisch verlaufender Spiele mit sehenswert herausgespielten Toren und massig Strategie-Optionen für Taktiker.

Tony Hawk's Downhill Jam

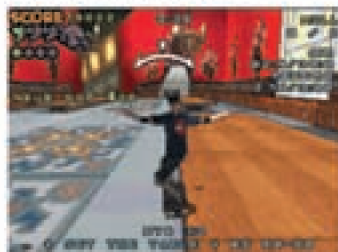
Sport >> Skateboard

Die "Tony Hawk"-Serie erhält dieses Jahr erstmals einen eigenen Ableger für Nintendo-Geräte. Der entscheidende Unterschied von "Downhill Jam" zum kommenden PSP-Kollegen "Project 8": Hier rollt Ihr nicht mehr völlig frei durch ein Gebiet, sondern auf sechs vorgegebenen Pisten bergab Richtung Ziel. Das klingt durchaus wie ein Rennspiel – und in vielen Aspekten ist es eins – doch auch die gewohnten Trendsport-Elemente kommen reichlich zum Einsatz. So müsst Ihr zwar immer wieder Rennen gewinnen, viele Herausforderungen setzen aber andere Schwerpunkte. Zeigt an bestimmten Stellen vorgeschriebene Aktionen, sammelt eine Mindestzahl an Trickpunkten oder fahrt spezielle Objekte über den Haufen. Seid Ihr erfolgreich, winken Ruhm und Preisgeld, das Ihr in moderne Ausrüstung und die Verbesserung Eurer Fähigkeiten investiert.

Neben dem Karriere-Modus und freien Rennen geht's bis zu viert gleichzeitig ran. Besonders cool: Internet-Skater dürfen sogar online Gegner suchen. *us*



DS Nur nicht nachlassen: Überholt die Konkurrenz vor Euch.

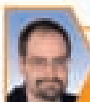


DS Hilfreich für Neuskater: Bei Grinds fällt das Balancieren diesmal leichter.

DS-Faktor

Da Ihr bei den rasanten Abfahrten viel Konzentration braucht, ist es hilfreich, dass der untere Bildschirm kaum mehr zeigt als eine Streckenkarte. Tricks und Aktionen führt Ihr fast ausschließlich mit Steuerkreuz und Knöpfen aus, lediglich spezielle Kunststücke aktiviert Ihr per Touchscreen – dazu reicht ein Daumendruck.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



Ulrich Steppberger

7 von 10

„Rasantes Rollbrett-Spektakel mit Pfiff"

Ganz glücklich bin ich mit dem eingeschränkten 'Immer nach unten'-Spielprinzip nicht, doch "Downhill Jam" auf dem DS weiß im Gegensatz zum großen Wii-Bruder überraschend viel damit anzufangen. Es macht einfach Spaß, die Hügel hinab zu rollen, wenn es mehr zu tun gibt als nur den ersten Platz einzufahren. Tricks gehen dank der durchdachten Steuerung prima von der Hand, die Herausforderungen sorgen für Abwechslung – so bringt Skaten Laune.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Q Entertainment, Japan
Hersteller	>>	Ubi-Soft
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tony Hawk's Underground 2 Remix** (85 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Tony Hawk's American Skateland** (nicht getestet)

Tony Hawk's Downhill Jam

Pro
- ansehnliche Cel-Shading-Grafik
- durchdachte Steuerung
- unterschiedliche Aufgaben
- Online-Rennen möglich

Contra
- teilweise etwas knifflig
- nur noch Abfahrten erlaubt

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, online und lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10

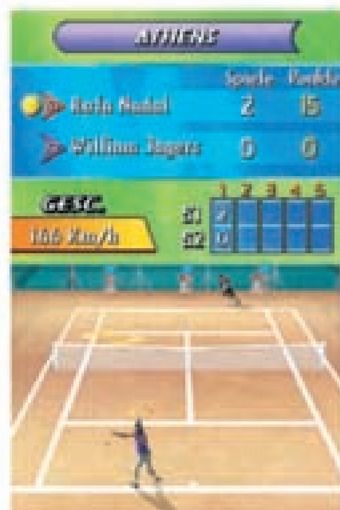
75 von 100 SPIELSPASS

Schick in Szene gesetzte Verquickung von Renn- und Trendsportspiel, die eine Menge Tiefgang bietet.

Rafa Nadal Tennis

Sport >> Tennis

Tretet mit der Nummer 2 der Weltrangliste, Rafael Nadal, zum schnellen Match an oder erklimmt im Karriere-Modus den Tennis-Thron. Reale Profis stellen sich Euch nicht in den Weg, stattdessen machen Euch fiktive Spieler das Leben auf Sand, Hartplatz oder Rasen schwer. Lernt in der Tennisschule die komplexe Stylus-Steuerung zu meistern: Um zu laufen, tippt Ihr mit dem Stift auf die gewünschte Stelle; den Schläger schwingt Ihr mit einer Wischbewegung. Haltet zusätzlich das Steuerkreuz gedrückt, um Gegner mit Lobs, Stops oder Topspinbällen zu verzaubern. Durch gewonnene Matches verbessert Ihr Eure Fähigkeiten, erworbenes Preisgeld steckt Ihr in neue Ausrüstung. *ak*



DS Verteilt die Bälle: Rafael Nadal. Die gelbe Markierung zeigt den Zielpunkt.

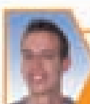


DS Auch im Doppel auf Rasen mischt der spanische Tennisprofi mit.

DS-Faktor

Auf dem unteren Bildschirm haut Ihr Euch die Filzkugeln um die Ohren, oben gibt eine virtuelle Anzeigetafel Auskunft über den Spielstand. Die Touch-Steuerung bringt das untere Display durch exzessiven Gebrauch zum Glühen: Mit Wischbewegungen des Stylus befördert Ihr die Kugel übers Netz, ein Antippen lässt den Sportler laufen.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



André Kazmaier

6 von 10

„Lobenswerter Ansatz – nicht perfekt umgesetzt"

Eines muss man den spanischen Entwicklern lassen: Sie haben sich definitiv Gedanken gemacht, wie ein realistisches Tennisspiel auf dem DS auszusehen hat. Anstatt via simplem Knopfdruck zu schlagen und zu laufen, sitzt Ihr hier Stylus-schwingend vor dem Handheld. Das funktioniert nach einer intensiven Trainingseinheit ganz gut – lässt aber durchgehend die Präzision einer herkömmlichen Bedienung vermissen. Da ist es löblich, dass zusätzlich eine konventionelle Steuerung implementiert wurde. Allerdings geht dem Spiel dann etwas Dynamik ab – da greife ich lieber zur PSP-Konkurrenz "Virtua Tennis". Vorbildlich hingegen der Mehrspieler-Modus: Mit nur einem Modul liefert Ihr Euch wilde Doppel.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>>	Virtual Toys, Spanien
Hersteller	>>	Codemasters
Zirka-Preis	>>	35 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Virtua Tennis World Tour** (89 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Top Spin 2** (66 von 100 in Ausgabe 4)

Rafa Nadal Tennis

Pro
- vielseitiges Schlagrepertoire
- umfangreiche Tennisschule
- Multiplayer-Duelle mit einem Modul
- innovative Stylus-Schläge…

Contra
- …denen es an Präzision mangelt
- etwas hakelige Animationen

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle

Grafik: 6 von 10

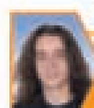
Sound: 5 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Flotte Tennissimulation für die Hosentasche – die komplexe Stylus-Steuerung erfordert jedoch viel Training.

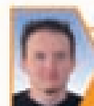


PSP Glück gehabt: Unser selbst erstellter Charakter Shakra (im Vordergrund) verfehlt seinen Gegner mit der blau leuchtenden Spezialattacke nur knapp.



Matthias Schmid
7 von 10
„Erfrischend anders – jede Wette"

Anfangs war ich skeptisch: Ungewohnte Kamera und wenig kreative Kämpfer weckten kaum Lust auf die optisch gelungene Keilerei. Doch die vorbildlichen Tutorials machten einen flotten Einstieg in den komplexen Story-Modus möglich: Einen coolen Fighter erstellen, Kampfstil auswählen, eigene Combos entwerfen, Trainingspläne aufstellen und beim Wetten kräftig abkassieren – all das machte Laune. An die Klasse und den spielerischen Tiefgang eines "Tekken" kommt "The Con" aber nicht heran.



Michael Herde
7 von 10
„Verlieren, um zu gewinnen?"

Nach kurzer Zeit macht das sonderbar anmutende Kampfsystem tatsächlich richtig Laune. Für mehr Abwechslung konfiguriert Ihr die Combos Eures Schlägertrupps und passt sie individuellen Bedürfnissen an. Die Titel-gebenden Wetteinsätze sorgen für reichlich Spannung – Ihr geratet gehörig ins Schwitzen, wenn Euer Recke erst einmal ordentlich einstecken muss, um die Quote nach oben zu treiben. Eine nette Abwechslung zum Prügel-Einerlei.

The Con

Action >> Beat'em-Up

"The Con" (zu deutsch Betrug oder Schwindel) hebt sich nicht nur durch den ungewöhnlichen Titel von der Prügelkonkurrenz ab – auch Spielprinzip und Kameraperspektive unterscheiden sich gehörig vom Beat'em-Up-Einerlei.

Anstatt das Kampfgeschehen aus der üblichen Seitenansicht (wie z.B. bei "Tekken") zu verfolgen, schaut Ihr Eurem Schläger in "The Con" über die Schulter. Das hat weitreichende Folgen für das Spielsystem – anstatt mit Digikreuz oder Analogscheibe durch die Arena zu streunen, dürft Ihr lediglich in vier Richtungen ausweichen. Die Befürchtung, dass die spielerische Tiefe unter dieser Einschränkung leidet, ist nur bedingt berechtigt: Zwar greift Ihr nicht auf dutzende Combos pro Fighter zurück, flotte Punch-Kick-Serien, Superschläge und Würfe führen aber auch die "Con"-Kämpfer aus.

Habt Ihr Euch in den 'Quick Play'-Varianten (Arcade, Survival, Time Attack) mit den Feinheiten vertraut gemacht, geht's in den Story-Modus: Wählt einen bestehenden Kämpfer aus oder bastelt Euch im Editor aus unzähligen Einstellmöglichkeiten den eigenen Schläger zusammen – Ihr dürft sogar aus fünf recht unterschiedlichen Kampfstilen (u.a. Wrestling, Kickboxen, Jeet Kun Do) wählen. Die Story-Fights um Kohle, Respekt und Erfahrungspunkte gewinnen durch das pfiffige Wetteinsatz-Feature an Brisanz: Setzt vor den Fights mächtig Asche auf Euch oder den Gegner und treibt die Quote durch cleveres Kämpfen nach oben. Habt Ihr auf Euch gewettet, kassiert Ihr zunächst einige derbe Treffer und feiert erst kurz vor Schluss ein viel umjubeltes (und lukratives) Comeback. Doch Vorsicht: Merkt das Publikum den Schwindel (daher der Titel des Spiels), ist die Knete futsch.

Via WiFi und mit nur einer Disc fordert Ihr menschliche Mitspieler heraus – hier gibt's allerdings ohne Wetteinsatz ganz konventionell auf die Rübe. *ms*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Sony, USA
Hersteller >>	Codemasters
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**DefJam Fight for NY: The Takeover** (80 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Shrek SuperSlam** (nicht getestet)

The Con

Pro	nettes Wetteinsatz-Feature
	optionsreicher Charakter-Editor
	intuitives Kampfsystem...
Contra	...das aber wenig Tiefgang besitzt
	unsympathische Kämpfer
	lange Ladezeiten

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 2 – lokal, eine Disc für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

70 von 100 – SPIELSPASS

Das andere Beat'em-Up: Ungewohntes Kampfsystem und Wett-Option machen "The Con" zur gewitzten Keilerei.



PSP Bei Würfen zoomt die Kamera weg und zeigt die Aktion von der Seite.



PSP Perfektes Manöver: Master Zu weicht dem Angriff des glatzköpfigen Schlägers durch einen Schritt nach links aus und kontert mit einem eleganten Drehschlag.

Every Extend Extra

Action >> Shoot'em-Up

Normalerweise haben sich die japanischen Entwickler von Q Entertainment auf Knobler wie "Lumines" oder "Meteos" spezialisiert, mit "Every Extend Extra" (kurz "E3") wagen sie aber einen Abstecher ins Baller-Lager. Wobei die Bezeichnung Shoot'em-Up nicht genau zutrifft: Ihr steuert nämlich nicht etwa ein Raumschiff, das um sich schießt – nein, Ihr selbst seid das Projektil. Als Sprengkörper wuselt Ihr über bildschirmgroße Levels und sollt bei einer Zündung möglichst viele herumhuschende Feinde eliminieren. Das bringt Punkte-Kombos und neue Munition, denn Ihr könnt Euch nur begrenzt oft in die Luft jagen, bevor das Aus droht. Schafft Ihr es bis zum Abschnittsende, warten dicke Obermotzbrocken auf Euch, die Ihr nur mit besonders mächtigen Kettenreaktionen aus dem Weg räumt – noch dazu sitzt Euch stets ein knappes Zeitlimit im Nacken. Neben dem Gefecht im Standard-Modus könnt Ihr die Bosse abarbeiten, eine Klassik-Variante spielen oder Euch duellieren. *us*



Ulrich Steppberger

6 von 10

„Ein Fall für Freaks und Liebhaber des Skurrilen"

Eigentlich stehe ich auf die Spiele aus dem Hause Q Entertainment – und auch "E3" erfüllt in einigen Aspekten meine Erwartungen. Von der Präsentation her gibt es wenig zu meckern: Die PSP wird dabei sicher nicht ausgereizt, aber das kunstvolle Design lässt zusammen mit der treibenden Musik Stimmung aufkommen. Leider macht es mir aber das Spiel dahinter schwer: Der kompromisslose Schwierigkeitsgrad und die gnadenlosen Bosskämpfe sorgen im Handumdrehen für Frust, gerade weil Ihr stets von vorn beginnen müsst – darum ist's eher ein Fall für Hardcore-Zocker.



Knalliges Chaos: Nur wer schnell reagiert und noch flinker denkt, hat zwischen den abstrakten Feindeswellen von "Every Extend Extra" eine Erfolgschance.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Q Entertainment, Japan
Hersteller	>> Buena Vista Games
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**Gradius Collection** (85 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**keine erhältlich**

Every Extend Extra

Pro
- tolle Aufmachung
- originelles Grundprinzip
- schnell kapiert...

Contra
- ...aber sehr schwer zu meistern
- knapper Umfang
- frustriert sehr schnell

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 7 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Abstrakte Bomben-Ballerei mit viel Stil, aber wenig spielerischer Abwechslung und frustigem Schwierigkeitsgrad.





PSP Manche Hintergründe sind arg trist. Den Großteil der Zeit präsentiert sich "Brothers in Arms" grafisch jedoch sehr ordentlich – auch wenn's schon mal ruckelt.



PSP Die Kollegen sind clever genug, die Umgebung als Deckung zu nutzen. Dennoch solltet Ihr ihnen präzise Kommandos geben – dann hat der Gegner keine Chance.

Brothers in Arms: D-Day

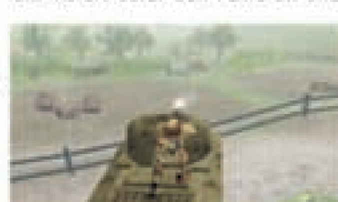
Action >> Ego-Shooter



PSP Sind nicht nur hilfreich, sehen auch gut aus: die detaillierten Charaktere.

Einen taktischeren Weltkriegs-Shooter als "Brothers in Arms" gibt es nicht. Wenn Ubisofts Waffenbrüder das Schlachtfeld betreten, können Spiele wie "Medal of Honor Heroes" einpacken. Nicht seichtes Geballere, sondern realistischer Stellungskrieg aus der Ego-Perspektive lautet die Devise von Entwickler Gearbox. Möglich macht das ein umfangreiches Befehls-System, clevere Computer-Kameraden und das dem Spielprinzip angepasste Leveldesign.

Aber der Reihe nach: In Gestalt des Fallschrimspringers Matt Baker landet Ihr getrennt von Eurer Einheit am D-Day in der Normandie. Nach und nach sammelt Ihr die verloren gegangenen Kameraden auf und schlagt Euch durchs französische Hinterland. Den Anfang macht Ihr mit einem Teamkollegen. Der digitale Soldat folgt Euch dabei aufs Wort: Haltet die Dreiecktaste gedrückt und zielt via Fadenkreuz auf eine beliebige Stelle – der Soldat wird sich prompt auf die Socken machen. Primär nutzt Ihr den Befehlsmodus, um dem Gegner in die Flanke zu fallen. Visiert dafür den Feind an und lasst ihn von den Kollegen ins Sperrfeuer nehmen. Während dieser festgenagelt in seiner Stellung sitzt, sucht Ihr via Situationsansicht nach einem Weg hinter die feindlichen Linien – denn in der Von-oben-Perspektive pausiert das Spiel und Ihr könnt das Schlachtgeschehen analysieren. Bevor Ihr jetzt den Überraschungsangriff startet, solltet Ihr auf das farbige Symbol über den Köpfen der Gegner achten: Grau bedeutet, der Widersacher ist durch das Sperrfeuer Eures Teams kaum zur Gegenwehr fähig. Bei Rot stürmt Ihr dagegen ungedeckt in Euer Verderben. Auch solltet Ihr Kommandos vor dem Stürmen der feindlichen Stellung geben – Ihr könnt nicht gleichzeitig den Spielcharakter steuern und Befehle erteilen. Ebenso dürft Ihr die Kamera nur justieren, wenn Ihr die digitalen Füße still haltet. Automatisch in den 'Freisicht-Modus' schaltet Ihr bei den Zwischensequenzen: Die Unterhaltungen in Spielgrafik sollen Euren Zusammenhalt mit den digitalen Kollegen stärken, schließlich hängt Euer Überleben von deren Kampffähigkeiten ab. Auf heilende Wundermittel müsst Ihr während der Missionen übrigens verzichten – die gab's im echten Krieg auch nicht. Wer statt mit Computer-Soldaten lieber mit einem menschlichen Spieler in die Schlacht zieht, nutzt den Gefechtsmodus: Gebt beim kooperativen Spiel der Wehrmacht Saures! *jw*



PSP Begleitet Euch ein Panzer, könnt Ihr das aufgesetzte MG bedienen.



PSP Den Nahkampf solltet Ihr vermeiden: Nutzt das Scharfschützengewehr.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Gearbox, USA
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Medal of Honor: Heroes** (70 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Goldeneye Rogue Agent** (nicht getestet)

Brothers in Arms: D-Day

Pro
- taktisches Spielprinzip mit Tiefgang
- clevere Teamkollegen
- teils hübsche Grafik...

Contra
- ...die aber ruckelt
- kein Deathmatch- und Online-Modus
- Kamerasteuerung unpraktisch

Multiplayer: 8 von 10
1 bis 2 – lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Packend inszenierte Weltkriegs-Ballerei mit taktischem Pfiff, aber optischen und spielerischen Schwächen.



Oliver Ehrle – 8 von 10

„Optimal für Solo-Sniper"

Freunde von Taktik und Sniper-Gefechten kommen in „D-Day" auf ihre Kosten: Wer seine Kameraden an der korrekten Stelle platziert, den optimalen Spot für ein Flankenmanöver erspäht und einen ruhigen Finger besitzt, meistert Levels ohne Energieverlust. Bis dahin ist es aber ein schwerer Weg, denn die optimale Taktik entdeckt Ihr erst nach Fehlschlägen: Weil die Feinde ins Schlachtfeld poppen und dann geschickt stürmen, müsst Ihr auf jede Welle vorbereitet sein – Rambos sind hier fehl am Platz.



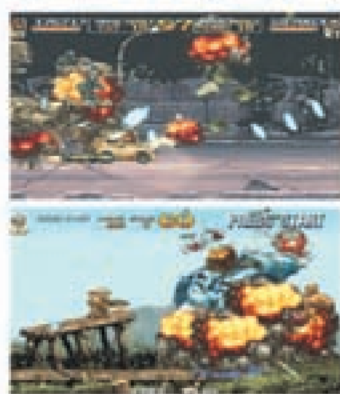
Janina Wintermayr – 6 von 10

„Packendes Taktik-Spiel mit Mängeln"

Leider erreicht die PSP-Version nicht die hohe Qualität der Konsolen-Vorlage. Entwickler Gearbox gibt sich zwar alle Mühe, dem Original optisch und inhaltlich nahe zu kommen, die PSP-Steuerung zeigt der taktischen Weltkriegs-Knallerei jedoch ihre Grenzen auf: Um Kommandos zu geben, müsst Ihr stehen bleiben und seid dem Feind auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Habt Ihr Euch schließlich in die komplexe Steuerung eingearbeitet, dirigiert Ihr Euer Team mit sicherer Hand über das Schlachtfeld. Schade nur, dass Ruckler und Pop-Ups häufig auftreten.



PSP Eben noch in Japan für die PS2 erschienen, jetzt schon in der PSP-"Anthology": "Metal Slug 6" überrascht mit neuen Charakteren und cool designten Bossgegnern.



PSP Den Miniflitzer (oben) gibt's nur in Teil 5, fette Explosionen andauernd.

Metal Slug Anthology



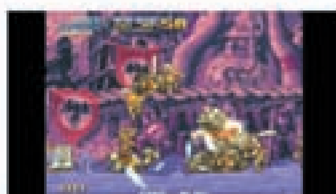
Action >> Jump'n'Shoot

Metal Slug? >> Kostet 2.000 €

Wer ein amerikanisches AES-Modul von "Metal Slug" für die Neo-Geo-Heimkonsole (Advanced Entertainment System) sein Eigen nennt, darf sich glücklich schätzen. Sind Packung und Anleitung gut erhalten sowie die Cartridge selbst funktionsfähig, zahlen Sammler gut 2.000 Euro für das seltene Stück. Die Spielhallen-Fassung (MVS-Version) ist hingegen weit weniger rar und schlägt nur mit zirka 50 Euro zu Buche.



Bilder von www.neo-geo.com



PSP Kriegskamel: In "Metal Slug X" steigt Ihr u.a. auf ein Trampeltier.

Es geschah im Jahre 1996: Unter dem Namen Nazca Corporation schuf ein kleines Team von ehemaligen Irem-Mitarbeitern ("R-Type"-Serie) das Sidescroll-Shoot'em-Up "Metal Slug". Sowohl auf der Neo-Geo-Heimkonsole als auch in der Spielhalle entwickelte sich die rabiate Schießerei innerhalb kürzester Zeit zum Kultobjekt – auf ein derart fulminant präsentiertes Actionfeuerwerk gepaart mit solch hervorragender Spielbarkeit hatte der Arcade-Fan seit langem gewartet.

Das Spielprinzip der Nonstop-Knallerei ist schnell erklärt: Fetzt mit Eurem Bitmap-Alter-Ego durch handgezeichnete 2D-Areale und schießt alles zu Klump, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Unterstützt wird Eure Rambo-Mission von zwei Faktoren: Zum einen hinterlassen zerstörte Gebäude, erledigte Feinde und befreite Gefangene reichlich Extra-Waffen und Handgranaten. Mit Shotgun, Raketen- und Flammenwerfer metzelt es sich gleich nochmal so effektiv. Mindestens ebenso wichtig aber sind die 'Slug'-Vehikel. Bemannt von Zeit zu Zeit Panzer, Jet, U-Boot oder Kampfelefant und freut Euch über verstärkte Feuerkraft und oftmals schützende Stahlhaut. Wer sich an feindlichen Soldaten, gefräßigen Pflanzen, glibberigen Aliens und grimmigen Yetis vorbeigekämpft hat, steht einem meist bildschirmfüllenden Oberschurken gegenüber – jetzt zählen nur schnelle Reaktionen und das Auswendiglernen seiner Angriffsmanöver.

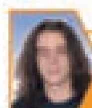
Die "Metal Slug Anthology" gibt Euch die Gelegenheit, ein bedeutendes Stück Shoot'em-Up-Geschichte neu zu erleben. Enthalten sind die Episoden 1 bis 6, dazu gibt's "Metal Slug X" (eine aufgebohrte Fassung von Teil 2) und etliche freispielbare Boni wie Artworks und Musik. Praktisch: Ihr dürft nun jederzeit speichern. *ms*



PSP Legendär: Werdet Ihr in "Metal Slug 3" von Zombies infiziert, dürft Ihr mit der Blutkotz-Attacke den Bildschirm säubern.



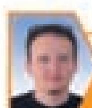
PSP Auch in 4:3: Neben dem leicht in die Breite gezogenen 16:9-Modus darf auch in klassischer Ansicht gezockt werden.



Matthias Schmid – 10 von 10

„Wunderschöne 2D-Action ganz an der Perfektion"

Seit ich vor zehn Jahren die ersten Münzen in den "Metal Slug"-Automaten geworfen habe, bin ich dieser Bitmap-Ballerei verfallen. In keiner anderen Spieleserie gibt es derart drollige Animationen, liebevolle Hintergründe und prächtige Explosionen zu bestaunen. Hinzu kommen eine vorbildliche Lernkurve, zahlreiche Lacher und – nicht zuletzt – die grandiose Spielbarkeit. Da sehe ich gern darüber hinweg, dass außer gradliniger Action nicht viel geboten wird. Die "Anthology" ist geradezu die perfekte Möglichkeit, sämtliche Episoden in einem Paket serviert zu bekommen. Wer nicht zugreift, darf sich selbst nicht Action-Liebhaber schimpfen! Zumal nützliche Neuerungen wie Dauerfeuer-Option oder die Möglichkeit zu speichern die Sammlung abrunden.



Michael Herde – 8 von 10

„Charmante, aber sauschwere Retro-Ballerei"

Endlich wächst zusammen, was zusammen gehört: SNKs "Metal Slug"-Sammlung vereint sieben Teile auf einer UMD als makellose Portierung der Automatenvorlagen. Neben der hervorragend animierten und witzig gestalteten Bitmap-Grafik wurde aber auch der unglaublich deftige Schwierigkeitsgrad übernommen. Dank der 'Free Play'-Funktion dürft Ihr jetzt selbst die letzten Endbosse aufspüren, ohne Eure PSP gefrustet in die Ecke zu pfeffern. Für Ballerprofis ein Muss, Gelegenheitsspieler sind überfordert.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	SNK Playmore, Japan
Hersteller >>	Atari
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Gradius Collection** (85 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Viewtiful Joe Double Trouble** (79 von 100 in Ausgabe 3)

Metal Slug Anthology

Pro
- sieben Arcade-Hits in einem Paket
- wunderschöne 2D-Grafiken
- kompromisslose Action
- urkomischer, schwarzer Humor
- motivierende Lernkurve

Contra
- doch immer wieder dasselbe

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Grandiose Sammlung wunderschöner 2D-Ballereien – "Metal Slug 3" sticht grafisch wie spielerisch hervor.

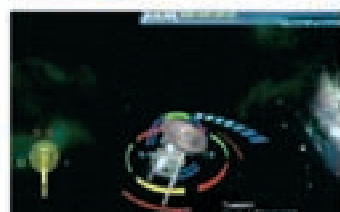


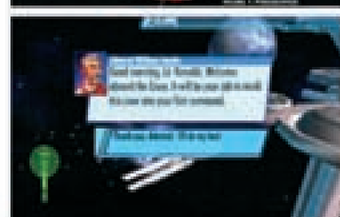


DS PSP Multiplayer-Schlacht unter Föderationskolossen: Im Nahkampf sprechen vor allem die Phaser, erst danach werden Photonen-Torpedos verschossen.



PSP Gelbe bzw. rote Schutzschildpartien sind angeschlagen, grüne noch intakt. Wendet Eurem Gegner möglichst nie eine ungedeckte Seite zu.





PSP Wer trotz massiver Schäden (oben) überlebt, der bekommt in Textboxen den nächsten Einsatz erläutert.

Tactical Assault

Star Trek

Action >> Shoot'em-Up

Rund 40 Jahre ist es her, da brachen Kirk, Spock, Pille & Co. auf, um dorthin zu fliegen, wo noch nie zuvor ein Mensch gewesen war. Jetzt sagt die bewährte 'Classics'-Crew auf der PSP Klingonen, Romulanern und anderen Mitgliedern der galaktischen Achse des Bösen den Kampf an. Wer dabei besonders fleißig ist, der darf sich nach Absolvieren der Föderations-Missionen außerdem auf die Seite des klingonischen Imperiums schlagen.

Um Eure Widersacher aus dem Raum zu pusten, manövriert Ihr die alte Enterprise bzw. Raubvogelklasse mit dem Digi-Pad in eine günstige Angriffsposition, während Ihr über den Analog-Knubbel den Blickwinkel bestimmt (zumindest auf der PSP, bei der DS-Version müsst Ihr auf diesen Luxus verzichten). 'Günstige Angriffsposition' heißt in diesem Fall, dass Ihr Euch in der richtigen Reichweite für die gewählten Waffen befindet – und Eurem Gegner niemals eine Lücke im Schutzschirm präsentiert. Habt Ihr erstmal durch exzessiven Phaser-Beschuss die Schilde Eures Gegners marode geballert (auf kurze Reichweite), schickt Ihr ein paar Photonen-Torpedos auf die Reise – und verteilt manuell Energie auf Schiffssysteme wie Antrieb oder Lebenserhaltung.

Nach getaner Action-Arbeit erzählt Euch „Star Trek" über Textfenster Geschichte und neue Einsatzparameter. Die Darstellung der Charaktere beschränkt sich hierbei auf briefmarkengroße Illustrationen - abseits dieser Story- und Missions-Briefings zeigt sich die Crew leider nicht. Auf dem DS funktionieren Ballerei und Kommunikation alternativ via Stylus: So müsst Ihr Euch keine Button-Kombos merken – Alarmstufe oder Waffensysteme wählt Ihr per Touchscreen. *rb*

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Quicksilver, USA
Hersteller >>	Bethesda / Ubisoft
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

Robert Bannert – 4 von 10

„Steriler Langweiler mit ein wenig Taktik"

Mit typischem „Star Trek"-Sound und vorlagengetreuem Beiwerk will „Tactical Assault" viel Authenzität bieten, aber auch die kann über das primitive Spielprinzip nicht hinwegtäuschen. Außerdem heißt 'simpel' noch lange nicht 'gelungen': So bekommt Ihr das bescheuerte Trägheitsmodell selbst mit viel Übung kaum in den Griff – und das ermüdende 'Ich umrunde den Feind so lange, bis seine Schilde unten sind'-Konzept schließlich ist nicht nur bockschwer, sondern auch nervtötend. Ob erklärte Trekkies der hübscheren, aber unkomfortableren PSP-Version oder der menügesteuerten DS-Enterprise den Vorzug geben, bleibt ihrem Geschmack überlassen.

Star Trek: Tactical Assault (PSP)

Pro
- hohe Vorlagentreue
- klangvoller „Star Trek"-Sound

Contra
- lahme, überfrachtete Steuerung
- sterile, unpersönliche Optik
- ermüdet und langweilt schnell
- viel zu schwer

Multiplayer	5 von 10
1 bis 4	lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

48 von 100 SPIELSPASS

Um hohen Fan-Faktor bemühte, aber extrem dröge Action-Umsetzung von Kirks 'Classics'-Raumschlachten.



Star Trek: Tactical Assault (DS)

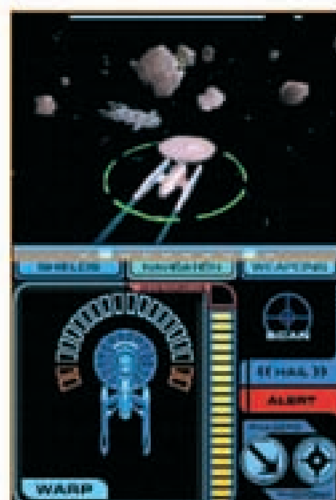
Pro
- tolles Stylus-Interface
- nettes Intro-Filmchen

Contra
- Grafik noch kruder als auf PSP
- eintöniges Dauer-Geballere
- Kämpfe extrem langatmig
- stellenweise fast unspielbar

Multiplayer	5 von 10
1 bis 4	lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

48 von 100 SPIELSPASS

Die DS-Version versöhnt mit luxuriöser Steuerung, macht den Pluspunkt aber durch lächerliche Technik zunichte.



DS-Faktor

"Tactical Assault" auf dem DS nutzt Dual- bzw. Touchscreen vorbildlich, denn statt die komplexen Kontrollen nur auf die Buttons zu legen, hat man sie zudem in Form übersichtlicher Menüs auf den unteren Schirm ausgelagert. Mehr Spaß bringt das hässliche Abenteuer deshalb nicht, aber die Navigation darf gerne Schule machen.

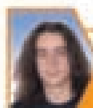
Dualscreen: 👍 | Touchscreen: 👍 | Mikrofon: 👎

The Stairway to H.E.A.V.E.N.

Rengoku 2

Action >> Third-Person-Shooter

Erneut engagiert Hudson den bekannten japanischen Fantasy-Illustrator Jun Seumi (u.a. "Patlabor"), um der postapokalyptischen Welt von "Rengoku 2" ein Gesicht zu verleihen. In Person des fühlenden Roboters Adam kämpft Ihr Euch durch die 'Rengoku'-Türme – eine ewig große Ansammlung futuristischer Räume, in denen Euch übel gelaunte Blechkübel das Leben schwer machen. Um Euch der metallenen Haut zu erwehren, motzt Ihr Adam mit den Überbleibseln erlegter Schurken auf: Verteilt Shotgun, Armbrust oder MG auf die vier Waffenslots Eures Roboters – entsprechend den vier Aktionstasten der PSP. In den hektischen Kämpfen solltet Ihr aber nicht nur die Knarren sprechen lassen, sondern auch flink ausweichen. Mittels doppeltem Richtungstastendruck entkommt Ihr Klingenhieben, zudem dürft Ihr nun auch während des 'Strafens' attackieren. Fies: Erst wenn Ihr alle Feinde in einem Raum erledigt habt, öffnen sich die Türen zum nächsten. *ms*



Matthias Schmid

3 von 10

„Meine Bitte: bloß keinen dritten Teil!"

Leider übernimmt "Rengoku 2" fast alle Schwächen des miesen Vorgängers: dröges Leveldesign, spärlich verteilte Auflevel-Stationen, dümmliche Gegner und ein unfaires Rücksetz-System. Ist Eure Lebensenergie verbraucht, werdet Ihr an den Level-Anfang zurückgesetzt – Eure Waffen bleiben aber am Ort des virtuellen Todes zurück. Nervige Laufwege und noch schwerere Feinde (dank der verlorenen Bewaffnung) sind die Folge. Immerhin wurden das Anvisieren der Gegner sowie das 'Strafen' verbessert. Spaß macht's trotz des coolen Designs dennoch nicht.



PSP In die Enge getrieben: Steht ein Feind mit dem Rücken zur Wand, greift weiter an – er ist nur selten clever genug, sich aus der Bredouille zu befreien.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Hudson, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Syphon Filter: Dark Mirror** (85 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4)

Rengoku 2

Pro
- leichtgängigeres Ausweichen
- cooles Roboter-Design

Contra
- Waffenverlust bei Tod
- weit überlegene Gegner
- langweilige Level-Konstruktionen
- hektische 08/15-Kämpfe

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc für alle

Grafik: 6 von 10

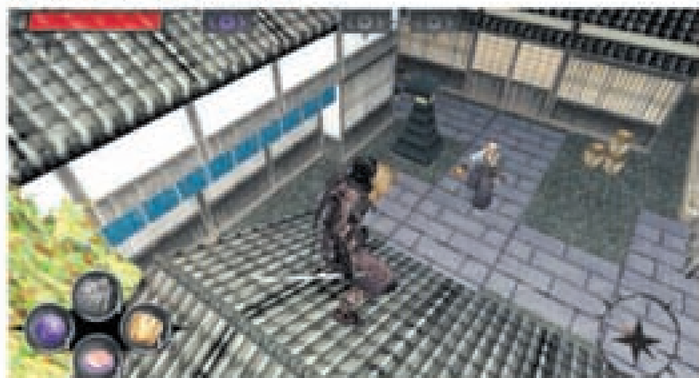
Sound: 6 von 10

42 von 100 SPIELSPASS

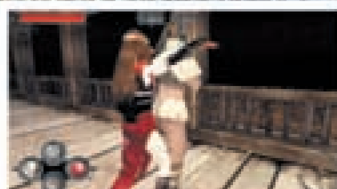
Stylischer Roboterkrieg, der aufgrund immer gleicher Level und hakeliger Kämpfe in Rekordzeit langweilt.

Geschichten des Ninja
Shinobido

Action >> Action-Adventure



PSP Hoch auf den Dächern erspähen Euch die dämlichen Feinde nur selten.



PSP Ein stiller Todesstoß schafft Euch den Gegner schnell und lautlos vom Hals.

Ninjas stehen hoch im Kurs: Nicht nur Jugendliche finden die Schattenkrieger cool, auch die drei japanischen Fürsten Ichijo, Akame und Sadame greifen bei Territorialstreitigkeiten auf die Hilfe von Krieger Goh und den Asuka-Ninjas zurück. Für Euch bedeutet das ein arbeitsreiches Abenteuer, denn in über 70 Missionen mordet, kidnappt, klaut, schützt und sucht Ihr im Dienste der Gebietsherren.

Dazu wählt Ihr im Missions-Menü einen Auftrag und legt mit Kämpfer Goh los – später auch mit anderen Charakteren wie der adretten Kinu. Die simple Steuerung ist schnell verinnerlicht und so bewegt Ihr Euch rasant durch die winzigen Areale, beispielsweise indem Ihr behände über Häuserdächer hüpft. Trefft Ihr auf einen Gegner, stehen unterschiedliche Strategien zur Wahl: Entweder Ihr stürzt Euch in den Nahkampf, nutzt Bomben, Wurfsterne sowie Gift für eine Fernattacke oder murkst das ahnungslose Opfer mit einem stillen Todesstoß ab.

Eine Download-Option verspricht neue Levels; wer das PS2-"Shinobido" besitzt, darf davon Karten auf die PSP laden. *jw*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Acquire, Japan
Hersteller >>	Sony
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tenchu: Time of the Assassins** (68 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Tenchu: Dark Secret** (60 von 100 in Ausgabe 6)

Shinobido: Geschichten des Ninja

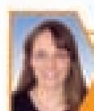
Pro
- viele Missionen
- coole Stealth-Kills
- hübsche Charaktere...

Contra
- ...aber hässliche Umgebungen
- wenig Abwechslung
- unübersichtliche Kamera

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Quantität statt Qualität: Das Ninja-Abenteuer bietet viele Missionen, aber wenig Abwechslung.



Janina Wintermayr
6 von 10
„Simples, aber unspannendes Ninja-Abenteuer"

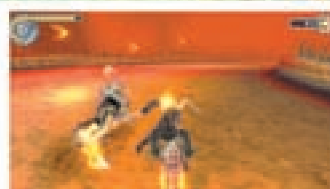
Ninjas sind cool – "Shinobido" ist es nicht. Zwar macht es Spaß, sich unbemerkt an die Gegner anzuschleichen und im richtigen Moment einen Todesstoß zu verpassen, der Rest des Spiels langweilt jedoch schnell. Die vielen Missionen spielen sich im Grunde genommen alle gleich. Für das Freischalten neuer Levels ist es nämlich unwichtig, ob Ihr alle Feinde abmurkst oder nicht. Apropos abmurksen: Wer die Computer-Deppen nicht via Stealth-Kill unter die Erde bringt, ärgert sich bei Nahkämpfen über den verwirrten Kameramann und die ungenaue Kollisionsabfrage. Da lobe ich mir doch den modernen Ninja Sam Fisher in "Splinter Cell".

Ghost Rider

Action >> Hack'n'Slay



PSP Mit der Kettenpeitsche bearbeitet Euer Held bizarres Feindvolk.



PSP Auf dem Motorrad macht Johnny Blaze der Höllenbrut ordentlich Dampf.

Parallel zum Start der gleichnamigen Comic-Verfilmung mit Nicholas Cage in der Hauptrolle zieht Johnny Blaze alias "Ghost Rider" auf der PSP in den Kampf gegen dämonische Gestalten. Um seinen todkranken Vater zu retten, hatte der Stunt-Biker aus dem Marvel-Universum einen Pakt mit dem Höllenfürsten Mephisto geschlossen und wurde betrogen. Nun sinnt der Hitzkopf auf Rache und meuchelt sich mit Kettenpeitsche und Schrotflinte bewaffnet durch 40 Abschnitte. Erfüllt Ihr dabei bestimmte Vorgaben, so erhaltet Ihr Schädel als begehrte Währung, mit der Ihr zwischen den Abschnitten Eure Fähigkeiten aufmöbelt oder etliche Goodies freischaltet. Zur Auflockerung absolviert Ihr neben dem Prügeleinerlei einige Fahrmissionen, bei denen Ihr mit Eurem Feuerstuhl über Abgründe springt, unter Hindernissen durchschlittert und Gegner abballert.

Via Game Sharing tragt Ihr mit bis zu vier Spielern spannende Rennen aus, bei denen Ihr Extrawaffen aufsammelt und Euren Mitspielern in diversen Spielvarianten mächtig einheizt. *mh*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Climax, USA
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	Februar

Alternativen

PSP	**Medievil Resurrection** (63 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**X-Men: The official Game** (55 von 100 in Ausgabe 5)

Ghost Rider

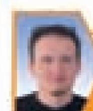
Pro
- brachiale Kämpfe
- kurzweilige Fahrmissionen
- anspruchsvolles Upgrade-System
- effektlastige Grafik

Contra
- kaum spielerische Abwechslung
- miese deutsche Sprecher

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Unkomplizierte, aber innovationsfreie und etwas eintönige Massenkeilerei mit effektgespickten Kämpfen.

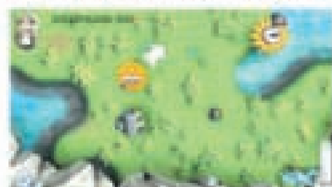


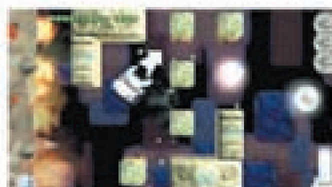
Michael Herde
7 von 10
„Schicke Dämonenjagd mit Hang zur Monotonie"

"Ghost Rider" hat mir überraschend gut gefallen. Zwar wird hier nichts, aber auch gar nichts Neues geboten, dafür ist die schaurig-schön inszenierte Metzelorgie jederzeit ordentlich spielbar. Die einzelnen Abschnitte sind angenehm kurz – so kann ich auch mal im Bus eine Runde meucheln. Da es bestimmte Vorgaben zu erfüllen gibt, um Johnnys Fähigkeiten aufzurüsten, spiele ich jeden Abschnitt mehrmals, um diese verflixten Schädel abzustauben. Wer es wohlwollend akzeptiert, dass sich am 'Hau drauf'-Spielprinzip – abgesehen von ein paar Motorradmissionen – nichts ändert, der ist mit "Ghost Rider" gut bedient.

Bliss Island

Reaktion >> Geschicklichkeit


Die garstigen Käfer bedrohen Euren Blumengarten. Wischt mit Eurem gelben Mop die Krabbelviecher weg.


Von links droht Gefahr, daher bahnt sich Hoshis Cousin Gaston den Weg nach rechts und sammelt Luftblasen.


Das hungrige Monster rebelliert, wenn Hoshi nicht ordentlich Obst in sein Maul befördert.

Habt Ihr Euch je gefragt, woher die Wolken am blauen Himmel stammen? Auf der Tropeninsel "Bliss Island" ist dafür Hoshi, der Zwooph verantwortlich. Mit seinem langen Rüssel bläst der pelzige Ball besagte Wolken ans Firmament. Jeden Freitag hat Hoshi aber frei und nutzt diese Gelegenheit, um sich mit seinen Freunden in verschiedenen Disziplinen zu messen.

In den neun Kategorien der Geschicklichkeits-Knobelei dreht sich in über 50 Aufgaben alles um den Einsatz von Luftstößen. So müsst Ihr Hoshis Blaskraft gezielt verwenden, um Insel-ansässige Jigoka-Monster via Slam-Dunks mit Früchten zu füttern oder um Blumen vor Blattläusen zu retten. Kämpft außerdem gegen herannahende Blöcke oder manövriert Euren Helden durch Hindernis-Parcours. Bei aller Vielfalt im Spielablauf ist die Steuerung simpel ausgefallen: Bestimmt mit der Analogscheibe die Richtung und pustet per Tastendruck.

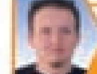
In vier Disziplinen dürft Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten; dribbelt in 'Stoff-Fußball' um Hindernisse und Gegner herum – wer als erster drei Tore erzielt, gewinnt. In 'Waldfrüchte' spürt Ihr verstecktes Obst auf, wohingegen 'Rennhummel' an den Codemasters-Hit "Micro Machines" erinnert. *mh*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Pompom Software, England
Hersteller >>	Codemasters
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Kazook** (67 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**The Rub Rabbits** (80 von 100 in Ausgabe 3)


Michael Herde – 5 von 10

„Simpel, fordernd, abwechslungsarm"

Ursprünglich erschien "Bliss Island" als web-basierter Pausenfüller auf dem PC. Das merkt man dem Spiel auch an, denn das simple Spielprinzip rund um das Manövrieren von Objekten via Luftstoß in physikalisch nachvollziehbarer Umgebung scheint wie gemacht für Gelegenheits-Gamer. Leider wird das Pustespiel gerade für diese Zielgruppe schnell zu schwierig, für eine unterhaltsame Partie zwischendurch ist "Bliss Island" dennoch zu empfehlen. Am einfachen Spielprinzip könnten auch Profi-Zocker ihren Spaß haben, böten Hoshis Freizeitduelle doch nur etwas mehr spielerische Abwechslung. Trotz verschiedener thematischer Kategorien werden Profis somit kaum längerfristig ans Handheld gefesselt.

Bliss Island

Pro
- intuitives Spielprinzip
- unkomplizierte Steuerung

Contra
- wenig spielerische Abwechslung
- kaum charmante Charaktere
- unspektakuläre Präsentation
- etwas geringer Umfang

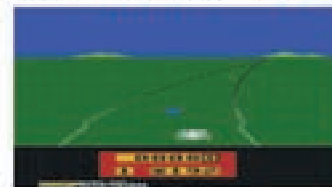
Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

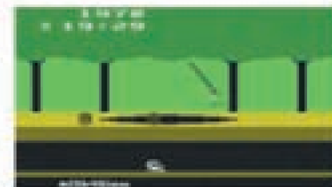
63 von 100 SPIELSPASS

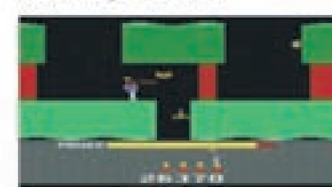
Einsteigerfreundliche Sammlung von Geschicklichkeitstests, die Vielspielern jedoch zu eintönig sein dürfte.

Remixed
Activision Hits

Reaktion >> Spielesammlung


Simpel, aber unterhaltsam: das flotte Rennspiel "Enduro".


Der Hüpfspiel-Urahn "Pitfall" ist auch mit der Fortsetzung vertreten.


Bei "H.E.R.O." bewältigt Ihr immer komplexere Höhlenlabyrinthe.


Früher sogar mal indiziert: Die Flussballerei "River Raid".

Moderne trifft (Videospiel-)Antike: Mit den "Activision Hits Remixed" könnt Ihr stolze 44 klassische Atari-VCS-Titel (wieder) spielen, die bis Mitte der 80er-Jahre erschienen sind. Fast alle Spiele der US-Firma tummeln sich auf der UMD: Barnstorming, Boxing, Beamrider, Bridge, Checkers, Chopper Command, Cosmic Commuter, Crackpots, Decathlon, Dolphin, Dragster, Enduro, Fishing Derby, Freeway, Frostbite, Grand Prix, H.E.R.O., Ice Hockey, Kabobber, Kaboom, Keystone Kapers, Laser Blast, Megamania, Oink, Pitfall, Pitfall 2, Plaque Attack, Pressure Cooker, Private Eye, River Raid, River Raid 2, Robot Tank, Seaquest, Skiing, Sky Jinks, Space Shuttle, Spider Fighter, Stampede, Starmaster, Tennis, Thwocker. Abgerundet wird das Angebot mit dem zugekauften Trio Atlantis, Demon Attack und Moonsweeper, das seinerzeit von Imagic veröffentlicht wurde.

Neben originalgetreuer Emulation und der Möglichkeit, die meisten Spiele per Game Share miteinander zu spielen, gibt's die Originalanleitungen, Module und Packungen zu bewundern. Fleißige Spieler schalten zudem Belohnungsbilder und einige skurrile Werbespots von damals frei. *us*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Digital Eclipse, USA
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Capcom Classics Coll. Remixed** (82 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**keine erhältlich**


Ulrich Steppberger – 8 von 10

„Kindheitsträume im portablen Format"

Wer nicht vor 1980 geboren ist, kann meine Begeisterung für die "Activision Hits Remixed" wohl nicht ganz verstehen – ältere Semester freuen sich aber über die geballte Ladung an wahren Konsolenklassikern. Klar, gegen heutige Produktionen hat kein Spiel davon eine Chance, für die Runde zwischendurch taugen sie aber immer noch prima – zumal die Auswahl viele echte Klassiker enthält. Nette freispielbare Gimmicks sorgen für Motivation, den nebenbei laufenden 80er-Soundtrack hätte es dagegen nicht gebraucht. Hier gibt's viel Retro-Klasse fürs Geld.

Activision Hits Remixed

Pro
- große Zahl an Spielen
- viele Extras und Gimmicks
- prima Game-Share-Unterstützung
- passender 80er-Jahre-Soundtrack

Contra
- Spiele zwangsläufig sehr simpel
- Grafik bei Vollbild schwammig

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 3 von 10
Sound: 5 von 10

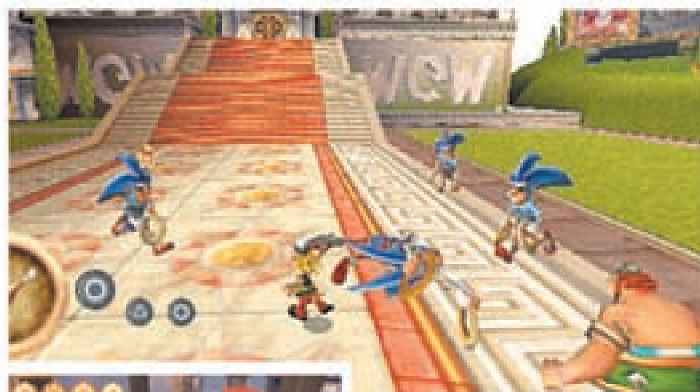
74 von 100 SPIELSPASS

Umfangreiche Sammlung mit vielen Atari-VCS-Perlen – hoffnungslos altmodisch, aber liebevoll und spaßig.





DS Der Alltag eines gallischen Helden besteht nicht nur aus Prügelei: Gelegentlich sprengt der dicke Gallier auch Tetris-Blöcke in die Luft, um den weiteren Weg zu ebnen.



PSP "Mission: Wifix" persifliert etliche Videospiel-Helden: Oben halten die Römer "Sonic"-Ringe in der Hand, links seht Ihr im Hintergrund Mario samt Wasserspritze.

Mission: Wifix

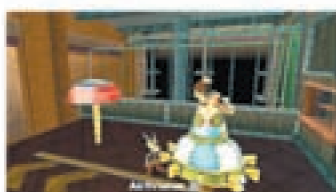
Asterix & Obelix XXL 2

Reaktion >> Jump'n'Run

Nachdem PC und Konsolen mit dem neuesten Abenteuer der beiden Gallier beschert wurden, geben sie sich nun auf der PSP und dem DS ein Stelldichein. Der Grund ist diesmal allerdings besonders dramatisch, schließlich steht der Dorfdruide Miraculix unter Verdacht, zu den Römern übergelaufen zu sein. Dies berichtet zumindest der römische Geheimagent Sam Schiffer. Also begibt sich das ungleiche Paar in die Vergnügungsanlage Las Vegum im Herzen Roms.

Dort müssen sich der kurze und der dicke Gallier systemspezifischen Herausforderungen stellen: Während PSP-Spieler nämlich durch ein 3D-Abenteuer hüpfen, wandeln DS-Gallier in Pseudo-3D-Levels auf vorgegebenen Pfaden. Auf Sonys Handheld dürft Ihr übrigens frei zwischen den Kapiteln des Spiels wählen.

In beiden Versionen wechselt Ihr zwischen Asterix und Obelix, um ihre Stärken beim Lösen zahlreicher Schalterrätsel einzusetzen. So passiert der kleine Blondschopf enge Durchgänge, dafür ist Obelix stärker und kann besonders stabile Kisten zerdeppern. Auf dem Nintendo-Handheld entzündet Ihr Fackeln, weicht in Minispiel-Einlagen bei der Schlüsselsuche Bomben aus oder beweist Euer Stylus-Geschick beim Navigieren einer Seilbahn. Sony-Jünger hingegen schleudern benommene Gegner auf Zielscheiben, um Türen zu entriegeln. Häufig öffnet sich eine Pforte jedoch erst, wenn Ihr eine vorgegebene Gegnerzahl besiegt habt. Zu diesem Zweck nutzt Ihr auf der PSP variantenreiche Backpfeifen-Combos – sogar Team-Manöver sind möglich. Die DS-Version gibt sich diesbezüglich zurückhaltender: Eure Gallier können lediglich springen, schlagen und Gegnern zwischen die Beine grätschen. *mh*



PSP Gleich katapultiert Asterix den dicken Obelix auf eine höhere Ebene.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Tate (PSP), Mistic (DS)
Hersteller >>	Atari
Zirka-Preis >>	50/40 Euro (PSP/DS)
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 6

PSP – Asterix & Obelix XXL 2

Pro
- schicke Präsentation mit Sprache
- witzige Gegner
- echte 3D-Areale, gute Steuerung

Contra
- gelegentliches Ruckeln
- dezent monotones Leveldesign
- Musikuntermalung stört eher

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

71 von 100 – SPIELSPASS

Technisch ordentlich präsentiertes, aber etwas abwechslungsarmes Action-Jump'n'Run mit Witz.

DS – Asterix & Obelix XXL 2

Pro
- gelungene Optik
- lustige Charaktere
- saubere Animationen

Contra
- nervige, unfaire Kämpfe
- zu geringer Mehrspieler-Umfang
- unpassende Musik

Multiplayer: 3 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

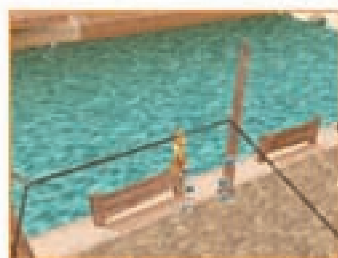
62 von 100 – SPIELSPASS

Ulkige Gallier-Hüpferei mit hohem Knobel-Faktor, aber auch mit nervtötenden Kämpfen und unfairen Passagen.

Michael Herde – 6 von 10

„Guter Ansatz, suboptimale Umsetzung"

Die "Mission: Wifix" ist auf beiden Handhelds hübsch anzusehen, lässt sich gut steuern und unterhält mit zahlreichen Gags – einige Gegner sehen aus wie Sonic, Rayman oder Mario. Gelegentliche Geschwindigkeitseinbrüche auf der PSP sind zu verschmerzen, unangenehm fällt hingegen die orchestrale Musik auf, die nicht zur Vorlage passt. Noch störender: sich permanent wiederholende Aufgaben – stets nach demselben Schema Fackeln anzuzünden wird schnell öde, genauso wie das zwanghafte Verkloppen immer gleicher Gegner. Außerdem nerven vor allem auf dem DS etliche unfaire Gegnerangriffe, das variantenreiche PSP-Kampfsystem löst das besser.





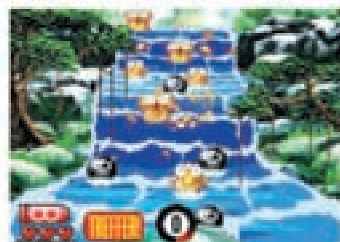
DS-Faktor

"Mission: Wifix" macht nur wenig Gebrauch von den Fähigkeiten des DS. Während das Hauptspiel auf dem oberen Schirm abläuft, finden einige Minispieleinlagen auf dem Touchscreen statt und verlangen nach dem Kritzelstift. Ansonsten dient das zweite Display nur als Anzeige und zum Gallier-Wechsel. Das Mikrofon kommt nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Point Blank DS

Reaktion >> Geschicklichkeit









DS Die rund 40 verschiedenen Schießbuden variieren zwischen skurril und durchgeknallt bis hin zu klassischen Tontauben-Simulatoren.

Die "Point Blank"-Trilogie kann für sich in Anspruch nehmen, im Gegensatz zu (fast) allen anderen Lightgun-Automaten friedlich zu sein – und damit geeignet für die mit dem DS angepeilte Zielgruppe. Bandai-Namco wählte 40 der virtuellen Schießbuden aus und packte sie auf ein Modul. Natürlich fuchtelt Ihr nicht mit einer Plastikknarre herum, sondern ballert einfach per Touchscreen-Tipperei. Je nach Aufgabe visiert Ihr Zielscheiben an, müsst möglichst flott Quietsche-Enten versenken, reaktionsschnell das passende Ziel erkennen oder konzentriert mit nur einer Patrone treffen. Fünf verschiedene Spielmodi sorgen für etwas Abwechslung – oder Ihr tretet per WiFi gegeneinander an. *us*

DS-Faktor

Die Handheld-Knallerei bleibt dem Vorbild treu, entsprechend hat der zweite Bildschirm ebenso wenig zu tun wie das Mikrofon. Dafür ist der Stylus Euer wichtigster Helfer, denn das Geschehen spielt sich gänzlich auf dem Touchscreen ab – allerdings ist die Abfrage spürbar träge, was bei hektischen Aufgaben stört.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Bandai-Namco, Japan
Hersteller	>>	Bandai-Namco/Atari
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**Wario Ware Touched** (nicht getestet)



Ulrich Steppberger

4 von 10

„Ein Stylus ist keine Lightgun"

Die Playstation-Umsetzungen der Spielhallen-Automaten habe ich gerne gespielt, doch die DS-Fassung lässt mich ziemlich kalt. Obwohl man meinen sollte, dass die Touchscreen-Abfrage der ideale Lichtpistolenersatz sein sollte, funktioniert's in der Praxis weniger gut – nicht zuletzt durch eine schlampige Abfrage, die regelmäßig Fehlschüsse provoziert. Und nur 40 der Schießbuden zu übernehmen, das ist Geiz an der falschen Stelle. So bleibt's leider nur ein kurzweilig-netter Reaktionstest für genügsame DS-Pistoleros.

Point Blank DS

Pro
- witzige Aufmachung
- gut geeignet für zwischendurch
- spaßiges Schießbuden-Prinzip...

Contra
- ...aber mit schlampiger Steuerung
- auf Dauer wenig Abwechslung
- Spielmodi alle sehr ähnlich

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle

Grafik: 4 von 10

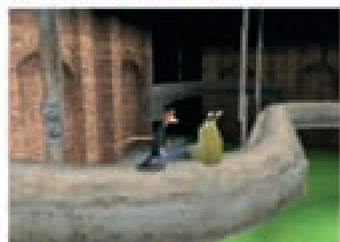
Sound: 4 von 10

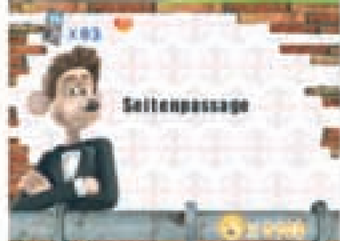
58 von 100 – SPIELSPASS

Akzeptable Umsetzung der Lichtpistolen-Oldies, die im Handheld-Format aber an Charme einbüßen.

Flutsch & Weg

Reaktion >> Jump'n'Run





DS Treffer und weg: Gegner wie dieses belämmerte Weichtier schaltet Ihr mit ein paar beherzten Stockhieben aus.

Das Hüpf-Abenteuer zum neuen Animations-Spektakel von Dreamworks bzw. PDI („Shrek", „Ab durch die Hecke") und Ardmann („Chicken Run", „Wallace & Gromit") folgt – zumindest vage – der Handlung der Kinovorlage. Die eitle Hausratte Roddy will einen Artgenossen aus der Kanalisation das Klo runterspülen – landet dann aber selbst in der zwielichtigen Welt von Nagern, Fröschen und Insekten. Zusammen mit der feschen, aber diebischen Rattendame Rita wehrt sich Euer 3D-Roddy gegen die Schergen des fiesen Amphibs 'von Kröte' – vorzugsweise mit flotten Hieben, die Dumpfbacken wie 'Le Frosch' oder Türsteher-Ratte 'Bleichie' zumindest zeitweise außer Gefecht setzen. Dann passiert Ihr das Feindgetier, so lange es im Reich der Träume weilt, um die meist seitwärts scrollenden Levels mit all ihren Plattformen, Stegen und Abgründen laufend bis springend zu durchqueren.

Nur dann und wann müsst Ihr Euch auf einen neuen Blickwinkel einstellen, weil die in 3D angelegte Architektur umschwenkt. Zwischen Wetzen, Hüpfen und Prügeln brütet Ihr über Touchscreen bzw. Minispielen – z.B. um Eure Helden vor einem unrühmlichen Ende als Tiefkühlhappen zu bewahren, indem Ihr alle Kühlschrankriegel verschiebt. *rb*

DS-Faktor

Manche der vereinzelten Minispiel-Intermezzi funktionieren komplett über den Stylus, das Jump'n'Run selbst indes nutzt nicht mal anständig den zweiten Bildschirm. Außer Grinsefratze des Charakters (Roddy oder Rita), Lebensenergie und Name des aktuellen Levels hat die untere DS-Hälfte nix vorzuzeigen. Ganz schön dürftig.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>>	Art Co.
Hersteller	>>	D3 / Koch Media
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Yoshi's Island DS** (86 von 100 in Ausgabe 6)

Robert Bannert

4 von 10

„Liebles hingeschluderte Ruckel-Hopserei"

Anders als auf den großen Systemen müssen Freunde von hüpflastiger Kost bei DS, PSP & Co. keinen Nachschubmangel fürchten – doch brauchen sie ein dickes Fell, denn etliche Titel entpuppen sich als lahme Lizenz-Versoftung. So glänzt auch „Flutsch & Weg" weder durch einfallsreiches Level-Design noch motivierende Ideen; stattdessen tischt man Euch ein abgestandenes Fließbandmenü auf, das so nicht mal eine Kanalratte anfassen würde – Geruckel, schlampige Steuerung und viele, viele Blindsprünge inklusive.

Flutsch & Weg

Pro
- kapiert selbst Euer Hamster
- Abwechslung durch Minispiele

Contra
- unspektakuläre bis krude Grafik
- unpräzise Steuerung
- Plärr-Sound peinigt die Ohren
- eintönige Szenarien

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 4 von 10

Sound: 4 von 10

48 von 100 – SPIELSPASS

An Fantasielosigkeit kaum zu überbieten – hässliche wie nervtötende Hüpferei nach Dreamworks' Kinohit.



PSP Aus dieser Sicht erkundet Ihr Euren Freizeitpark und plaudert mit Besuchern. Die grüne Leiste links oben zeigt Euch, wie weit der Park fertiggestellt ist.



PSP Themenbasiert: Je nach Art des Vergnügungsparks variieren die Minispiele. Im Wild-West-Park müsst Ihr Euch z.B. wilden Shootouts stellen.

Thrillville

Denken >> Aufbau-Strategie

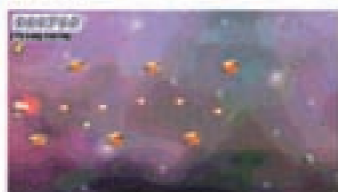
Wer träumt nicht davon, seinen eigenen Vergnügungspark zu managen? Mit "Thrillville" kein Problem: Euer abgedrehter Onkel Mortimer ist nach seiner letzten Werkstattpanne so benebelt, dass er Euch seinen neuesten Freizeitpark überlässt. Nun liegt es an Euch, dem maroden XXL-Rummel ein neues Gesicht zu verleihen.

Aus der Third-Person-Perspektive bewegt Ihr Euch durch die Anlage und errichtet auf bestimmten Bauflächen neue Attraktionen. Dazu wechselt Ihr ins Menü und trefft Eure Wahl unter Jahrmarktgeschäften (z.B. Riesenrad), Achterbahnen, Rennstrecken oder Buden. Anschließend bestimmt Ihr den genauen Standort des Publikumsmagneten – fertig. Nun können sich Eure Besucher an Bord der neuen Attraktion begeben; aber auch Ihr dürft jedes Fahrgeschäft selbst ausprobieren. Während Ihr in Karussell und Achterbahn nur die Kamera beeinflusst, geht es bei den 20 spielbaren Attraktionen actionreicher zur Sache: Von Wild-West-Ego-Shootern über Tanzspiele bis hin zu 2D-Weltraumshootern ist alles dabei, was das Minispiel-Herz begehrt.

Euer Ziel ist es, den Park fertigzustellen – eine Leiste gibt Aufschluss darüber, wie weit Ihr fortgeschritten seid. Um voran zu kommen, erledigt Ihr Missionen, die Euer Onkel parat hält. So müsst Ihr z.B. ein bestimmtes Fahrgeschäft bauen, die Forschung nach neuen Attraktionen finanzieren oder Besucher in einem Minispiel schlagen. Habt Ihr einen Vergnügungspark abgeschlossen, warten noch vier thematisch andere Anlagen (z.B. Dino- oder Horrorpark) auf Eure Überarbeitung. Außerdem könnt Ihr sämtliche Minispiele mit drei Freunden direkt aus dem Hauptmenü heraus zocken. *ak*



PSP Um die Parkbesucher bei Laune zu halten, schwingt Ihr das Tanzbein.



PSP Retro: Viele der Minispiele kommen einem seltsam vertraut vor.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Frontier, England
Hersteller	Atari
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	komplett deutsch
Termin	im Handel

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Zoo Tycoon DS (52 von 100 in Ausgabe 3)

Thrillville

Pro
- viele unterschiedliche Minispiele
- eigene Achterbahn-Konstruktionen
- flotte Ladezeiten
- toller Mehrspieler-Modus

Contra
- aufgesetzter Aufbau-Aspekt
- grafisch grobschlächtig

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

66 von 100 — SPIELSPASS

Für Nachwuchs-Manager: Vergnügungspark-Simulation mit simplem Aufbau-Part und zahlreichen Minispielen.



PSP Beim Achterbahnbau könnt Ihr Eurer Kreativität freien Lauf lassen. Im Gegensatz zu den restlichen Gestaltungsmöglichkeiten fällt dieser überraschend komplex aus.

André Kazmaier — 6 von 10

„Mehr Minispielsammlung denn Aufbausimulation"

Eigentlich dachte ich, mit "Thrillville" einen Vergnügungspark komplett nach eigenem Gutdünken aufbauen zu können. Stattdessen bekomme ich einen halbfertigen Rummel vorgesetzt und darf diesem nur noch weitere Attraktionen hinzufügen. Klar, jüngere Zocker werden so nicht von einer Optionsvielfalt erschlagen, aber ich fühle mich in meinem Handeln viel zu eingeschränkt. Hat man sich aber erst mal mit dem Gedanken angefreundet, dass einen hier statt einer komplexen Aufbausimulation eine umfangreiche wie abwechslungsreiche Minispielsammlung erwartet, kommt durchaus Spaß auf. Während sich die 3D-Games etwas schwammig steuern, machen die 2D-Retro-Sachen kurzfristig wirklich Spaß.

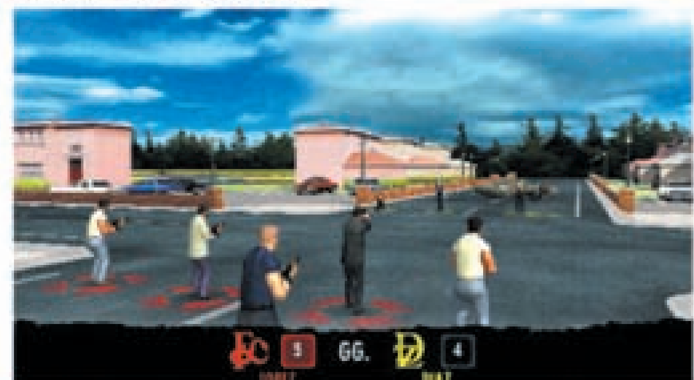
Michael Herde — 7 von 10

„Freizeitpark-Simulation für Einsteiger"

Mich stört es nicht, in einem halbfertigen Themenpark anzufangen, denn das erspart mir den kniffligen Einstieg – der Aufbau der Achterbahnen ist schließlich komplex und vielseitig genug. Statt dessen genieße ich lieber die Freiheit, mit allen Fahrgeschäften eine Runde zu drehen, jederzeit Missionen zu starten oder eines der zahlreichen Minispiele anzutesten. Die sind zwar nicht alle gelungen, gerade im Mehrspieler-Modus sorgen die meisten aber für Kurzweil. Für Simulationsanfänger ist "Thrillville" sicherlich einen Blick wert.

Money. Power. Respect.
Scarface

Denken >> Runden-Strategie



PSP Wie im Kindergarten: Bei den Kämpfen sorgen die emotionslosen und teilweise auch albern formulierten Beleidigungen der Gangster für ungewollte Lacher.

In der Filmumsetzung "Scarface" streiten sich Drogenkartelle um die Stadtteile von Liberty City. Dies geschieht aber nicht in Action-Manier, sondern strategisch. Jede Runde besteht aus drei Phasen: Erst kauft Ihr neue Schläger, Dealer und Drogenlabore, dann bringt Ihr die heiße Ware an den Mann. Zum Ende jeder Runde wird um Stadtteile gekämpft, wobei jedes Viertel seine eigene Schlägertruppe besitzt: Wer in einem Viertel gute Geschäfte macht, muss dieses entsprechend absichern. Die Kämpfe beobachtet Ihr passiv, man kann aber in Bedrängnis die Schlagkraft der Truppe mit einigen Power-Aktionen verbessern – für eine Runde dürft Ihr Scharfschützen und Granatwerfer anheuern. Im Story-Modus schaltet Ihr mit Missionen (z.B. drei Gebiete erobern) diverse Filmschnipsel aus der Kinovorlage frei. Daneben gibt's einen freien Kampfmodus, in dem die Kartelle die Stadt zunächst besetzen und dann um Einfluss wetteifern. Das klappt auch im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Gangster. *oe*



PSP Die meiste Zeit verbringt Ihr mit der spartanischen Stadtkarte.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	FarSight, USA
Hersteller >>	Vivendi
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

DS	**Advance Wars: Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)
PSP	**Field Commander** (84 von 100 in Ausgabe 5)



Oliver Ehrle

5 von 10

„Verschenkte Lizenz"

Geld sammeln, Schläger kaufen und angreifen: "Scarface" ist ein unkompliziertes Strategiespiel, bei dem Gebietseroberungen ausgesprochen trocken über die Bühne gehen. Im Grunde müsst Ihr jede Runde nur eine Handvoll Zahlen vergleichen, um immer auf der Siegerwelle zu schwimmen – die Kämpfe versinken schnell in routinierter Langeweile. Selbst Fans der Vorlage werden enttäuscht sein: Al Pachino & Co. treten nur in den Filmszenen in Erscheinung, die ohne erkennbaren Zusammenhang in den Missions-Modus eingestreut werden.



Scarface

Pro
- unkompliziertes Strategiesystem
- Bandenkrieg für vier Spieler
- viele Szenen aus der Filmvorlage...

Contra
- ...die sinnlos eingestreut werden
- auf Dauer unspannend
- zu wenig taktische Möglichkeiten



Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 5 von 10

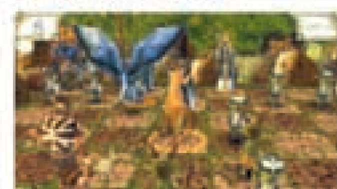
Sound: 6 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Kaum Spannung, kaum Flair: lieblos umgesetzte Strategiekämpfe mit wenig Bezug zur Filmvorlage.

Online
Chess Kingdoms

Denken >> Strategie



PSP Die Fantasy-Figuren sehen hübsch aus, irritieren aber beim Spielen.

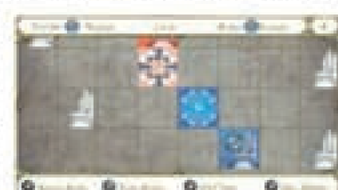


PSP Moderne trifft auf Tradition: Wahlweise blendet Ihr diese Ansicht ein.

Wie mache ich ein Jahrhunderte altes Spiel jungen Videogamern schmackhaft? So ähnlich könnte die Überlegung von Entwickler Leviathan gelautet haben. Also strickte man eine epische Geschichte um den Brettspielklassiker, in der sich fünf Völker um die Vorherrschaft im Universum bekriegen.

Das Schlachtfeld wird dabei durch ein Schachbrett ersetzt und die Völker nehmen den Platz der Spielfiguren ein. So wird zwar nach klassischen Regeln gespielt, die Optik entspringt jedoch dem Fantasy-Reich – tretet z.B. mit Baumwesen oder Magiern auf überwucherten Spielfeldern an. Optional dürft Ihr eine konventionelle Ansicht einblenden; Unterbrechungen, bei denen sich die Protagonisten beharken, bleiben Euch jedoch erhalten.

Die zweite große Neuerung neben der optischen Überholung: Vor den eigentlichen Schach-Duellen bekriegt Ihr Euch mit dem Kontrahenten auf einer Karte und versucht, die Hauptstadt des Gegners zu besetzen. Dazu stellt Ihr



PSP Eroberungsfeldzug: In der Kampagne besetzt Ihr Städte des Gegners.

Armeen auf und rückt rundenweise vor. Kommt es zu einer Begegnung mit dem Feind, tretet Ihr in einer Partie Schach gegen den Herausforderer an.

Abseits der Geschichte versucht Ihr Euch an einem schnellen Spiel gegen den Computer (mit mehreren Schwierigkeitsgraden). Wer lieber gegen menschliche Kontrahenten antritt, spielt abwechselnd mit einem Freund an einer PSP oder sucht online nach Herausforderungen. *ak*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Leviathan Games, USA
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Field Commander** (83 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**42 Spieleklassiker** (73 von 100 in Ausgabe 6)



André Kazmaier

6 von 10

„Viel überflüssiger Schnickschnack"

Dank der stylischen Aufmachung stürzte ich mich voller Vorfreude in die epische Geschichte. Nur, um kurze Zeit später zum klassischen Schach zurückzukehren. Woran liegt's? Zum einen ist das strategische Vorgeplänkel vor den eigentlichen Schachpartien langweilig, zum anderen sorgt die Fantasy-Aufmachung der Schachfiguren für Verwirrung. Die Umsetzung des klassischen Spiels ist dagegen gelungen: Mit den traditionellen Figuren-Sets spiele ich immer wieder gerne ein Match gegen den ausgebufften Computer oder online gegen andere Zocker.



Online Chess Kingdoms

Pro
- schöne Grafik und Musik
- Online-Funktion
- mehrere Schwierigkeitsgrade
- klassische Schachfiguren-Designs

Contra
- überflüssiger Story-Modus...
- ...mit verwirrenden Spielfiguren



Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, online, eine Disc pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 7 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Fantasy-Gewand für das Spiel der Könige: Der schlaue Computer überzeugt, der Story-Modus ist witzlos.





PSP Auf der PSP bleibt nebem dem Spielfeld viel Platz, das nach "Lumines"-Manier je nach 'Skin' mit stylischen Animationen und Grafik-Gimmicks gefüllt wird.

Gunpey

Denken >> Action-Strategie

Für einen Designer ist es eine besondere Ehrerweisung, wenn ein Spiel nach seinem Namen betitelt wird: So wurde der viel zu früh verstorbene Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi verewigt, indem sein Wonderswan-Knobelspiel als "Gunpey" erschien. Für die neue Handheld-Generation hat sich das Studio einer anderen Größe des Titels angenommen: Tetsuya Mizuguchis Q Entertainment polierte "Gunpey" für PSP und DS auf.

Das Grundprinzip bleibt gleich: Ein fünf Einheiten breiter Zylinder füllt sich von unten nach und nach mit Kästchen, in denen Linien eingezeichnet sind. Eure Aufgabe: Tauscht die Bausteine vertikal so aus, dass eine durchgehende seitliche Verbindung über den ganzen Behälter entsteht – dann verschwinden die Bauteile und es gibt wieder mehr Platz.

Auf beiden Handhelds wird das Konzept deutlich unterschiedlich inszeniert: Während PSP-Knobler mit stylischen audiovisuellen 'Skins' im Stil eines "Lumines" bedacht werden, setzt die DS-Fassung auf poppig-bunte Anime-Optiken und einen lebendigen Soundtrack. Auch die Spielmodi sind je nach Gerät anders: Sony-Zocker rätseln z.B. exklusiv mit doppelt so breitem Spielfeld, während Nintendo-Grübler u.a. Computergegner mit Extra-Einsatz herausfordern, eigene Musiksequenzen bearbeiten und Aktionen für eine Art Mini-Maskottchen herausspielen. us

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Q Entertainment, Japan
Hersteller >>	Bandai-Namco/Atari
Zirka-Preis >>	40/50 Euro (DS/PSP)
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Ende März

Alternativen

PSP	**Lumines 2** (84 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Meteos** (75 von 100 in Ausgabe 1)

Gunpey (PSP)

Pro
- einfaches Spielkonzept
- stylische Aufmachung
- viele 'Skins' zum Freispielen
- fordernder Breitbild-Modus

Contra
- immer wieder Start von Beginn
- keine automatische Speicherung

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Trotz Präsentationsplus und 'reiferer' Aufmachung etwas weniger gelungen als die DS-Fassung.

Gunpey (DS)

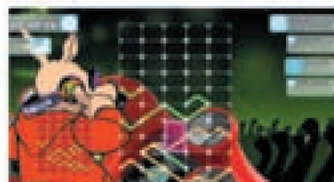
Pro
- schrille Aufmachung
- vorteilhafte Stylus-Kontrolle
- variablere Spielmodi
- witziger 'G-Note'-Winzling

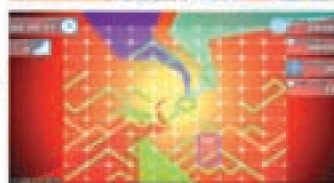
Contra
- weniger 'Skins' als auf PSP
- kein Einzelkarten-Duell möglich

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Zwar kein Geniestreich, aber spaßige Knobelkost für Grübler, die etwas Zufall im Spiel nicht stört.





PSP Wer eine noch größere Herausforderung sucht, spielt auf zwei Feldern gleichzeitig (oben) oder im XL-Format.



Ulrich Steppberger

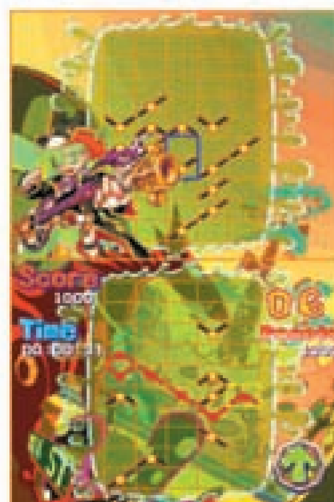
7 von 10

„Altes Konzept in neuer Form – mit Vorteil für DS"

Ich mag Puzzle-Spiele für unterwegs – und wenn ein neuer Knobler aus Tetsuya Mizuguchis Zauberwerkstatt eintrudelt, sind meine Erwartungen hoch. Ganz kann "Gunpey" die Hoffnungen allerdings nicht erfüllen: Dazu ist die Linienbauerei auf Dauer zu limitiert und vor allem zufallsabhängig. Anders als etwa bei "Lumines" könnt Ihr schneller unverschuldet in kritische Situationen geraten, die dann kaum noch behebbar sind. Trotzdem lockt mich die Rätselei regelmäßig ans Handheld, wobei die DS-Fassung häufiger den Vorzug erhält: Zwar gefällt mir der Stil der PSP-Version besser, doch ist das Erspielen neuer 'Skins' dort arg mühsam – da machen schnelle Duellrunden bei der quietschebunten DS-Variante auch dank der Stylus-Steuerung mehr Laune.



DS Auf dem DS turnt der knuffige Winzling G-Note manchmal im Bild herum.



DS-Faktor

Zwar könnt Ihr "Gunpey" auch ganz gut mit dem Steuerkreuz spielen, aber die exakt abgefragte Stylus-Benutzung ist ein ganzes Stück komfortbaler und praktischer – ein deutlicher Vorteil gegenüber der PSP-Fassung. Der zweite Bildschirm zeigt übersichtlich die Geschehnisse beim Gegner oder auf dem zweiten Spielfeld.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Catz

Denken >> Simulation



DS Während Euer Tiger auf dem Weg zum Katzenklo ist (links), informieren Euch Balken über Zuneigung, Fellglanz, Hunger und Energie. Rechts die aktuelle Katzenmode.

Ubisofts späte Antwort auf "Nintendogs" lautet "Catz". Los geht's im Tierheim: Bevor Ihr Euch für Abessiner oder Siamese entscheidet, dürft Ihr probeschmusen, danach zieht das Kätzchen bei Euch ein. Damit sich der Stubentiger wohl fühlt, bürstet Ihr sein Fell, füllt den Futternapf nach und verteilt Streicheleinheiten. Mit Eurem Taschengeld kauft Ihr Mützchen oder Spielzeug; ab und an dürft Ihr auf die Katzen der Nachbarn aufpassen, dann winkt Extrakohle. Via Schultertastendruck geht's in den Foto-Modus: Zehn Bilder könnt Ihr von der Mieze machen – mit Glück prangt ein Foto auf der Titelseite des 'Catz Weekly'-Magazins. Zusätzlich tauscht Ihr Bilder und Sammelkarten via WiFi. *ms*

DS-Faktor

Streicheln oder den Ball zuwerfen klappt via Stylus tadellos; um in den Kuschel-Modus zu gelangen oder einen Schnappschuss zu machen, greift Ihr auf die Buttons zurück. Auf dem zweiten Display passiert wenig Spektakuläres, hier tickt lediglich die Uhr oder informieren Euch Menüs. Rufkommandos ignorieren die Racker leider häufig.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>>	Powerhead Games, USA
Hersteller	>>	Ubisoft
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Die Sims 2: Haustiere** (80 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Nintendogs** (88 von 100 in Ausgabe 1)



Matthias Schmid – 5 von 10

„Nette Kätzchen, nichts dahinter"

Gucken mich die niedlichen Fellknäuel mit ihren großen Augen an, ist es um mich geschehen: Gern nehme ich das Kätzchen in meinem virtuellen Heim auf, streichle es und richte Körbchen, Katzenklo & Co. ein. Doch was dann? Viel mehr steckt in "Catz" nicht drin. Die Kamera ist meist zu weit entfernt, der Foto-Modus öde – schnell regiert die Langeweile. Die Nachbarskatzen zu hüten, ist dasselbe in grün. "Nintendogs"-Nebenaufgaben wie Minispiele, Spaziergänge oder Lernerfolge durch Training fehlen komplett – schade.

 **Catz**

Pro
- putzige Hauptdarsteller
- einige neckische Katzenklamotten
- Foto-Modus ist eine gute Idee...

Contra
- ...die nur halbherzig integriert ist
- es gibt fast nichts zu tun
- karge Wohnungseinrichtung

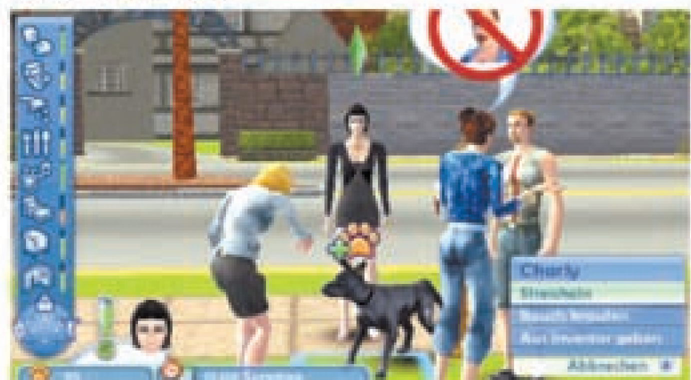
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

54 von 100 – SPIELSPASS

Optionsarmer "Nintendogs"-Klon mit drolligen Kätzchen, aber leidlich wenig Abwechslung und Minispielen.

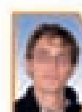
Haustiere
Die Sims 2

Denken >> Simulation



PSP Alle unter einem Dach: Während die Nachbarn über andere Sims diskutieren, vergnügen sich unsere beiden Frauchen mit Prachthund Charly. Das gibt Tierpunkte.

Kaum waren "Die Sims 2: Haustiere" auf dem DS losgelassen, tummeln sich tierliebe Alltags-Simulanten auch auf Sonys Handheld. Die potente PSP wurde von Maxis mit einer vollständigen Umsetzung bedacht, die sich kaum von den Versionen für stationäre Konsolen unterscheidet. So seid Ihr im Gegensatz zur DS-Version nicht auf eine Karriere als Tierarzt festgelegt, sondern könnt bis zu vier Sims auf ihrer indiviuellen Erfolgsleiter in den Bereichen Familie, Vermögen, Wissen, Kreativität und Popularität begleiten. Die titelgebenden Haustiere treten in Form von Hunden und Katzen auf, die mit Euren Protagonisten in ein frei gestaltbares Digi-Heim einziehen. Ähnlich wie ihre Sim-Herrchen und -Frauchen verdienen die vierbeinigen Gefährten mit diversen Alltags-Aktionen Punkte, die Ihr im nahe gelegenen Stadtpark für allerlei Tierspielzeug, Leckerlis und Katzenklos ausgebt. Habt Ihr Euren Pelzkumpanen durch pädagogisches Schimpfen die wichtigsten Sozialregeln beigebracht, könnt Ihr Euch als Dresseur versuchen und einfache Befehle geben. Nebenbei dürft Ihr die Wünsche und Bedürfnisse Eurer menschlichen Sims nicht vernachlässigen; so wird ein Tag schnell zum Fulltime-Job. *mw*



Max Wildgruber – 6 von 10

„Hilfe, mein Leben ist eine Ladepause"

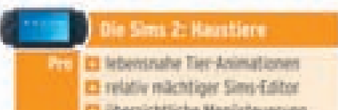
Weniger wäre mehr gewesen: Anstatt wie bei der DS-Version das Spielkonzept von vorneherein der limitierten Rechenpower von Handhelds anzupassen, versuchte Maxis, das Original-Spielprinzip von "Die Sims 2: Haustiere" auf die UMD zu quetschen. Damit ist die PSP schlicht überfordert. So müsst Ihr bei fast jeder Aktion kleinere Spielfluss-Aussetzer ertragen, im Minutentakt wird nachgeladen und im Stadtpark ruckelt Ihr qualvoll von einem Geschäft ins nächste. Schade, denn die variantenreiche Alltags-Simulation könnte Tierfeunden und Hobby-Voyeuristen ein erfülltes Doppelleben bescheren. Niedliche Animationen der Tiere und die ausgeklügelte Sandkasten-Spielmechanik beweisen beste Absichten.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>>	Maxis, USA
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	45 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Die Sims 2** (76 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Die Sims 2: Haustiere** (80 von 100 in Ausgabe 5)

 **Die Sims 2: Haustiere**

Pro
- lebensnahe Tier-Animationen
- relativ mächtiger Sims-Editor
- übersichtliche Menüsteuerung

Contra
- extreme Ladezeiten
- ruckelig-lahmer Spielablauf
- mäßige Langzeitmotivation

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

69 von 100 – SPIELSPASS

Grafisch ansprechende Alltags-Simulation mit niedlichen Haustieren, die sich fast ins Spielspaß-Aus ruckelt.

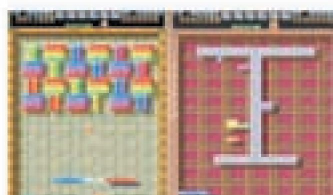


Steinchenschieberei mit Capcom-Charakteren: Während Ihr die bunten Klunker abbaut, hauen sich Ryu & Ken oder Morrigan & Felicia windelweich.

Capcom Puzzle World

Denken >> Knobelspiel

Wer hinter dem Namen "Cacpom Puzzle World" eine Ansammlung vertrackter Knobeleien vermutet, liegt falsch. Stattdessen serviert uns der japanische Spielhallenveteran ein kleine Auswahl klassischer Automaten, die neben Gehirnschmalz auch schnelle Reaktionen und eine Portion Geschick erfordern. Den Anfang macht der unspektakulärste Vertreter: "Block Block" aus dem Jahre 1991 - ein simpler Klon des beliebten, aber limitierten 'Ball fliegt gegen Klötzchenwand'-Prinzips, das von Klassikern wie "Breakout" und "Arkanoid" definiert wurde. Ihr steuert eine Art 'Schläger' nach links und rechts, und gebt so dem herumsausenden Pixelball den richtigen Drall. Ziel des Spiels ist es, alle Blöcke zu zerstören, ohne dass die Kugel nach unten durchfällt.



Langweilig: "Block Block" fesselt kaum mehr als fünf Minuten.

"Super Puzzle Fighter 2 Turbo" von 1996 gestaltet sich schon komplizierter. Ihr sortiert in eine Röhre plumpsende, bunte Steine nach Farbe und eliminiert mit etwas Geschick ganze Blöcke - dank cleverem Combosystem und Spezialsteinen ein durchaus anspruchsvoller Vertreter seiner Zunft.

Drei Titel entstammen der "Buster Bros."-Serie - in Deutschland als "Pang"-Reihe bekannt. Im 89er-Erstling durften bis zu zwei Großwildjäger erstmals auf Luftballonjagd gehen. In jeweils nur bildschirmgroßen Arealen schießt Ihr nach oben auf Ballons. Bei Treffern geht Euren Zielen aber nicht die Luft aus, stattdessen teilen sie sich in kleinere Kugeln. Die Episoden 2 und 3 des ausgeklügelten Geschicklichkeitsspaßes erschienen 1990 bzw. 1995 und motzten die Ballonschießerei mit kniffligeren Levels, hübscherer Optik sowie neuen Items und Spielmodi auf.

Online-Matches für zwei Spieler und die Möglichkeit, jederzeit einen Schnappschuss des aktuellen Spielgeschehens zu speichern, runden die Sammlung ab. *ms*



"Buster Bros." - einfaches Spielprinzip, massig Spaß: Ballert die hüpfenden Ballons zu immer kleineren Kugeln. Berühren Euch die Bälle, verliert Ihr ein Leben.

Matthias Schmid – 9 von 10

„Unverhofft kommt oft – Pang ist wieder da"

Wir schreiben das Jahr 1996, ein 15jähriger Italienurlauber - der noch nichts von seiner Zukunft als Spieletester ahnt - wirft seine letzten 500-Lire-Münzen in den farbenfrohen Automaten "Pang 3". Kugeln ausweichen, mit Items die Zeit einfrieren, Extrawaffen sammeln und pfiffige Leiter- und Röhrenkombinationen meistern. Während Freunde und Verwandte die Sonne genossen, verbrachte ich Stunden, ja Tage in der Spielhalle. Über zehn Jahre später macht mir Capcom eine Riesenfreude: alle drei "Pang"-Titel in einer Kollektion. Dazu gibt's mit "Super Puzzle Fighter 2 Turbo" ein klasse Knobelspiel. O.K. - "Block Block" ist für die Tonne, doch wen stört's?

Ulrich Steppberger – 7 von 10

„Nette Spielchen – aber zu wenig Abwechslung"

Ich mag Retrospiele wirklich gerne, und die "Puzzle World" bietet ein paar Klassiker - ich frage mich trotzdem, wieso Capcom die fünf Spielchen nicht auf den "Classics Collection"-Sammlungen untergebracht hat? Klar, nochmal 30 Euro zu verdienen, ist für einen Hersteller schon reizvoll, doch dann muss das Gesamtpaket stimmen. Mit einer Gurke ("Block Block") und insgesamt nur drei bzw. fünf Titeln (zählt man "Pang" dreimal) fehlt's deutlich an Umfang.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	30 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel

USK: 6

Alternativen

PSP	**Sega Mega Drive Collection** (85 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Tetris DS** (88 von 100 in Ausgabe 4)

Capcom Puzzle World

Pro
- Denken und Geschick gefragt
- alle "Pang"-Titel mit dabei
- fünf Spiele, ein Preis

Contra
- andere Kollektionen bieten mehr
- "Block Block" ist ein Totalausfall
- Optik heutzutage unspektakulär

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, online, eine Disc pro Spieler

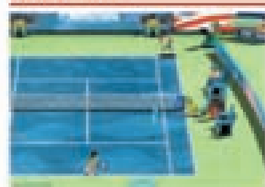
Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10

74 von 100 – SPIELSPASS

Endlich wieder "Pang" spielen: kleine, aber feine Retro-Sammlung für Denkfreudige und Reaktionskünstler.

Tennis Masters
Sport >> Tennis



Grafik und Steuerung von "Tennis Masters" erinnern an selige 16-Bit-Zeiten. Hauptproblem des Spiels: Härte, Länge und Winkel der Schläge lassen sich nur unbefriedigend beeinflussen. Und warum bitte wurde kein Mehrspieler-Modus integriert?

Schwierigkeit >> mittel

Hersteller >> System 3
Zirka-Preis >> 35 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> März

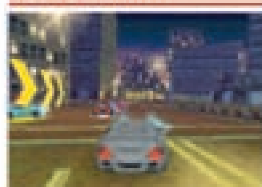
Tennis Masters

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

48 von 100 SPIELSPASS

Oldschool-Tennis mit Simpel-Grafik und unpräziser Steuerung.

Need for Speed Carbon
Rennspiel >> Arcade



Im Gegensatz zum völlig missratenenen "Most Wanted"-Vorgänger kann "Carbon" auf dem DS wieder überzeugen. Zwar fahrt Ihr anders als auf der PSP über festgelegte Kurse, dafür sieht die Grafik ordentlich aus und auch Lenkung sowie Umfang passen.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller >> Electronic Arts
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

Need for Speed Carbon

Multiplayer: 6 von 10; 1 bis 4; lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Solide, aber etwas abwechslungsarme Umsetzung der nächtlichen Raserei.

Spider-Man Battle for NY
Reaktion >> Jump'n'Run



Ihr spielt sowohl Spidey als auch den Green Goblin – einmal rettet Ihr z.B. Mitschüler in Not und vermöbelt Schurken, auf der anderen Seite randaliert Ihr durch die Straßen. Alles in 2D, alles ganz schick, aber auch alles recht öde (insbesondere die Keilereien).

Schwierigkeit >> mittel

Hersteller >> Activision
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> komplett deutsch
Termin >> im Handel

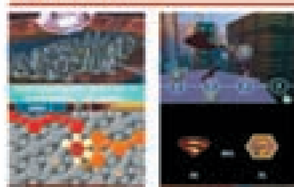
Spider-Man: Battle for NY

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

Durchwachsenes Spider-Man-Abenteuer mit ein paar netten Ansätzen.

Superman Returns
Action >> Genremix



Als Superheld fliegt Ihr via Taktikkarte durch Metropolis, vermöbelt Bösewichte, löscht Brände und kümmert Euch um andere Krisen. Das hätte ein ordentlicher Genre-Mix werden können, macht aber wegen grober Designschnitzer und übler Steuerung kaum Spaß.

Schwierigkeit >> mittel

Hersteller >> Electronic Arts
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

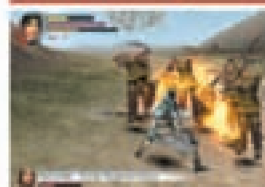
Superman Returns

Multiplayer: 4 von 10; 1 bis 4; lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10

37 von 100 SPIELSPASS

Eigentlich interessante, aber mies umgesetzte Action/Taktik-Mischung.

Dynasty Warriors Vol. 2
Action >> Massenkampf



Koei schlägt wieder zu: Ein weiteres Mal zieht Ihr als altchinesischer Krieger in die Schlacht und meuchelt hordenweise Feindsoldaten. Grafisch sieht's ordentlich aus und unkompliziert ist die Metzelei ohnehin, aber echte Neuerungen sind (mal wieder) Fehlanzeige.

Schwierigkeit >> leicht bis schwer

Hersteller >> Koei/THQ
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

Dynasty Warriors Vol. 2

Multiplayer: 5 von 10; 1 bis 4; lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

52 von 100 SPIELSPASS

Wenig abwechslungsreiche Dauermetzelei ohne neue Ideen.

NFL Street 3
Sport >> American Football



Gute Grundidee, bei der Umsetzung hapert es: American Football als Spaßsport verpackt wäre unterhaltsam, "NFL Street 3" fällt aber arg kompliziert und vor allem anfangs zu frustrierend für Einsteiger aus – da hilft auch die schicke Inszenierung nur bedingt.

Schwierigkeit >> schwer

Hersteller >> Electronic Arts
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> englischer Text
Termin >> im Handel

NFL Stree 3

Multiplayer: 7 von 10; 1 bis 2; lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Gut gemachtes Spaß-Football, aber nur etwas für Kenner der Materie.

Family Guy
Reaktion >> Geschicklichkeit



Die Umsetzung der kultigen Comic-Serie protzt mit Anarcho-Humor an der Grenze zur Geschmacklosigkeit und motiviert dank abwechslungsreichen Aufgaben, die teils arg simpel ausfallen. Die stilvolle, aber minimalistische Grafik gefällt, die nervigen Sprungeinlagen nicht.

Schwierigkeit >> mittel

Hersteller >> Take 2
Zirka-Preis >> 40 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> im Handel

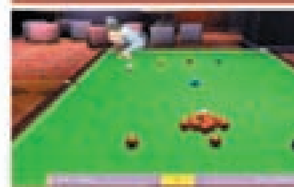
Family Guy

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Spaßig-simple Mixtur aus Ballerei, Hüpfpassagen und Schleicheinlagen.

World Snooker 2007
Sport >> Snooker



"World Snooker Challenge 2007" bringt Euch die Kugelschieberei in ihrer ganzen Komplexität auf die PSP. Einsteiger werden sich mit dem englischen Tutorial (ohne Untertitel) schwer tun. Experten freuen sich über die realistische Umsetzung und gute Ballphysik.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller >> Sega
Zirka-Preis >> 50 Euro
Sprache >> englischer Text
Termin >> im Handel

World Snooker Challenge 2007

Multiplayer: 7 von 10; 1 bis 2; online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Nüchtern präsentierte, dafür sehr realistische Snooker-Versoftung.

MOBILE GAMER

TOP 20

Euer Wunsch war uns Befehl: Nach etlichen Anregungen unserer Leser präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max. 100)	Test in
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 6	PSP	Konami	Fußball	88	Ausgabe 6
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2007	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 6
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 5	PSP	Konami	Fußball	85	Ausgabe 2
FIFA 07	PSP	Electronic Arts	Fußball	84	Ausgabe 6
Tiger Woods PGA Tour 07	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 5
FIFA 07	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 6
Everybody's Golf	PSP	Sony	Golf	81	Ausgabe 1
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Touch Golf	DS	Nintendo	Golf	79	Ausgabe 2
Mario Slam Basketball	DS	Nintendo	Basketball	79	Ausgabe 5
Fight Night Round 3	PSP	Electronic Arts	Boxen	79	Ausgabe 4
NBA Live 06	PSP	Electronic Arts	Basketball	78	Ausgabe 2
FIFA 06	PSP	Electronic Arts	Fußball	77	Ausgabe 2
Madden NFL 06	PSP	Electronic Arts	American Football	77	Ausgabe 3
Tony Hawk's Downhill Jam NEU	DS	Activision	Skateboard	75	Ausgabe 7
Pro Evolution Soccer 6 NEU	DS	Konami	Fußball	75	Ausgabe 7

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max. 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Metal Gear Acid	PSP	Konami	Runden-Strategie	80	Ausgabe 1
Die Sims 2: Haustiere	PSP	Electronic Arts	Simulation	80	Ausgabe 6
Age of Empires: The Age of Kings	DS	THQ	Runden-Strategie	80	Ausgabe 5
Worms: Open Warfare	PSP	THQ	Action-Strategie	79	Ausgabe 4
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	DS	Konami	Kartenspiel	78	Ausgabe 2
Mario vs. Donkey Kong 2	DS	Nintendo	Knobelspiel	78	Ausgabe 6
Actionloop	DS	Nintendo	Knobelspiel	78	Ausgabe 5
Die Sims 2	DS	Electronic Arts	Simulation	78	Ausgabe 2
Worms: Open Warfare	DS	THQ	Action-Strategie	78	Ausgabe 4
Die Sims 2	PSP	Electronic Arts	Simulation	76	Ausgabe 3

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max. 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Yoshi's Island DS	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 6
Kao Challengers	PSP	Atari	Jump'n'Run	80	Ausgabe 2
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
The Rub Rabbits	DS	Sega	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
Mercury Meltdown	PSP	Atari	Geschicklichkeit	79	Ausgabe 6
Super Princess Peach	DS	Nintendo	Jump'n'Run	78	Ausgabe 4
Cooking Mama	DS	505 Gamestreet	Geschicklichkeit	76	Ausgabe 6

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max. 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Race Driver 3 Challenge NEU	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 7
DTM Race Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
Test Drive Unlimited NEU	PSP	Atari	Simulation	83	Ausgabe 7
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Need for Speed Carbon: Own the City	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
Need for Speed: Underground Rivals	PSP	Electronic Arts	Arcade	78	Ausgabe 1
Juiced: Eliminator	PSP	THQ	Arcade	78	Ausgabe 5
MX vs. ATV: On the Edge	PSP	THQ	Simulation	77	Ausgabe 3
Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	PSP	Electronic Arts	Arcade	76	Ausgabe 2
Asphalt Urban GT 2 NEU	DS	Ubisoft	Arcade	75	Ausgabe 7
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	PSP	Codemasters	Simulation	75	Ausgabe 3

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max. 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
Socom: Fireteam Bravo	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	86	Ausgabe 4
Power Stone Collection	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Metal Slug Anthology NEU	PSP	Atari/Ignition	Jump'n'Shoot	85	Ausgabe 7
Mortal Kombat Unchained	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3
Killzone: Liberation	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	78	Ausgabe 6
Ultimate Spider-Man	DS	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 2
Dragonball Z: Shin Budokai	PSP	Bandai	Beat'em-Up	77	Ausgabe 5
Brothers in Arms: D-Day NEU	PSP	Ubisoft	Ego-Shooter	76	Ausgabe 7
Lego Star Wars 2	PSP	Eidos	Third-Person-Shooter	75	Ausgabe 5

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max. 100)	Test in
GTA: Vice City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Metal Gear Solid: Portable Ops NEU	PSP	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Castlevania: Portrait of Ruin NEU	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Final Fantasy 3 NEU	DS	Square Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 7
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Sid Meier's Pirates! NEU	PSP	Take 2	Action-Adventure	81	Ausgabe 7
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	Capcom	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 3
Untold Legends: The Warriors Code	PSP	Ubisoft	Action-Rollenspiel	79	Ausgabe 4
Pokémon Ranger NEU	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	78	Ausgabe 7
X-Men Legends 2	PSP	Activision	Action-Rollenspiel	78	Ausgabe 3
Gun Showdown	PSP	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 6
Lunar Knights NEU	DS	Konami	Action-Adventure	76	Ausgabe 7
Magical Starsign NEU	DS	Nintendo	Rollenspiel	76	Ausgabe 7
Key of Heaven	PSP	Sony	Rollenspiel	76	Ausgabe 3
Monster Hunter Freedom	PSP	Capcom	Action-Adventure	76	Ausgabe 4

Fragen und Antworten!

Service >>



AB SEITE 66

Gratisspiele für DS: Wir zeigen Euch, wie Ihr den DS mit kostenlosen Spielen und Hilfsprogrammen füttert.





Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

AB SEITE 80

Castlevania: Portrait of Ruin
Alle Karten, alle Endgegner: Wir zeigen angehenden Vampirjägern, wie sie Dracula und seinen Schergen am besten auf den Zahn fühlen.

VAMPIRJÄGER-ALMANACH

AB SEITE 78

PLAYER'S GUIDE

Brothers in Arms: D-Day
Mit unseren Überlebenstipps für die Front fällt Euch der harte Alltag im Zweiten Weltkrieg leichter.



Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Handheld-Abenteuers? Kein Problem. Interesse an nützlichem, pfiffigem Zubehör? Wir sagen, was es gibt, wieviel es kostet und ob es sein Geld wert ist. Oder wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

ZUBEHÖR

AB SEITE 72

Der Handheld-Kauf und seine Folgekosten: Welches pfiffige Zubehör den Spieler-Alltag verbessert, ob es seinen Preis wert ist und was es überhaupt gibt – wir sichten die Peripherie für Sony PSP, Nintendo DS und Game Boy Advance.





Der Nintendo DS wird zur Musikbox: Wir überprüfen, was der neue MP3-Player für das Handheld taugt.

Know-how >>

In Ausgabe 5 haben wir pfiffige Flash-Spiele auf die PSP gezaubert – auf Nintendos DS-Handheld gelingt dieses Kunststück trotz Internet-Browser nicht. Selbst programmierte Software lässt sich auf dem DS nur mit speziellem Zubehör starten, dann können Hobbyprogrammierer aber auf alle Funktionen der Hardware zugreifen: Touch-Steuerung und Dualscreen kommt bei Amateur-Software für DS häufig zum Einsatz. Es gibt aber nicht nur Spiele, sondern auch allerlei originelle Anwendungen. oe

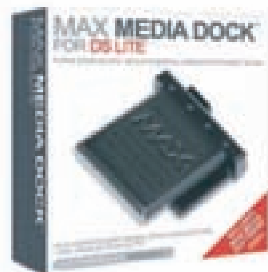
Kostenlose Software für DS



Klassische Videospiele, Touch-Reaktionstests und vielfältige Anwendungen: Heimentwickler füttern Nintendos Handheld kostenlos mit pfiffiger Software.

1 Das nötige Zubehör

Um von Hobbyprogrammierern entwickelte Software auf den DS zu bringen, braucht Ihr wie bei der PSP ein Wechselmedium. Datel (www.codejunkies.com) verkauft davon drei Varianten: Die teure Version ist das Multimediamodul "Max Media Dock", das mit Speicherkarte etwa 70 Euro kostet – das wuchtige Zubehör macht Euer Handheld zudem fetter. Glücklicherweise geht's auch günstig und schlank: Die DS-Module "Cartridge Construction Kit" bzw. "Game'n'Music" (je zirka 30 Euro) besitzen einen eingebauten Slot für Micro-SD-Cards; ein Exemplar mit 128 MB Speicher sowie ein USB-Adapter für den PC sind im Lieferumfang enthalten. Rechtlich seid Ihr damit auf der sicheren Seite, denn illegale Raubkopien lassen sich mit dem Datel-Zubehör nicht starten.

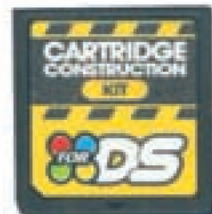


Macht Euer Handheld fetter: Das "Max Media Dock" füttert man mit Compact-Flash-Karten.



Ein Produkt, zwei Namen: Die neue Version des "Cartridge Construction Kit" heißt "Game'n'Music", bietet aber keine zusätzlichen Funktionen.





DS-Modul, Micro-Speicherkarte und USB-Adapter: Das "Cartridge Construction Kit" ist gut ausgestattet und durchaus einsteigerfreundlich.

2 Sucht die Entwickler!

Wer das "Cartridge Construction Kit" bzw. "Game'n'Music" erwirbt, kann mit den gut 30 Spielen auf der beiliegenden CD gleich loslegen. Das Gros der Software findet Ihr allerdings im Internet: Hobbyprogrammierer stellen Euch hier ihre Kreationen kostenlos zur Verfügung. Eine reichhaltige Auswahl bietet Euch etwa die Seite 'NDS-Homebrew' (siehe Kasten); Ihr entdeckt zahlreiche Spiele und Anwendungen für Euer Handheld. Einen kompletten Überblick kann sie Euch aber nicht geben, denn die DS-Programmierer sind übers ganze Internet verstreut. Dank den Links von Codejunkies (siehe Kasten) erreicht Ihr eine ganze Palette von Heimentwicklerseiten.

Internet-Adressen

Angebot	WWW-Adresse
DS-Links	http://us.codejunkies.com/hpds/index.htm
DS-Software	www.ndslib.com
Heimentwickler-News	www.ndsweit.com/category/homebrew/

Datel veranstaltet einen Programmierwettbewerb; seht mal auf der Homepage des "Max Media Player" nach (über 'Codejunkies' erreichbar, siehe Internet-Links im Kasten).



Hüpfen und schießen wie ein echter Mega Man: "Meta ETK" ist ein nettes Heimentwickler-Spielchen.

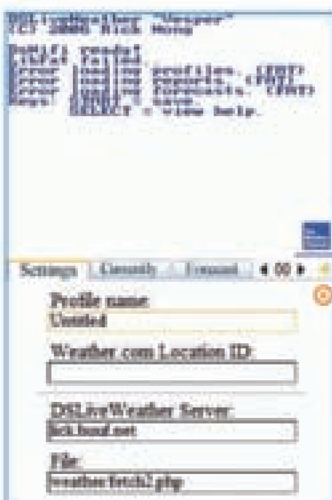
Unser Fazit

Wer Heimentwicklerspiele für DS ausprobieren möchte, findet mit "Cartridge Construction Kit" bzw. "Game'n'Music" eine kostengünstige Lösung. Die meisten Titel sind damit kompatibel und die simple Bedienung erfordert weder Installation noch zusätzliche Software – ideal für Einsteiger! Trotzdem lässt sich mit dem Zubehör auch eigene DS-Software entwickeln, denn das geschieht ausschließlich auf dem PC. Mehr Kompatibilität bieten lediglich bespielbare Module aus Fernost, die rechtlich bedenklich und komplizierter zu handhaben sind. Einziger Wermutstropfen sind die viel versprechenden DS-Tools, die auf dem Datel-Zubehör nicht oder nur eingeschränkt laufen: Wettervorhersage via WiFi, digitaler Notizblock und Musikprogramme sind kreative Anwendungen, die im Alltag sehr nützlich sein können.



Ohne Speicherfunktion taugen kreative DS-Anwendungen oftmals nur eingeschränkt. Malerische Keationen in "rPaint" (ganz oben) oder selbst komponierte Musik des "Nitro Tracker" (rechts) gehen beim Ausschalten des Handhelds verloren – da trommelt Ihr lieber mit dem Stylus aufs Leder (links).

3 Per Adapter ins Handheld



Wird hoffentlich verbessert: Beim Nachladen weiterer Dateien von Speicherkarte hat herkömmliche Heimentwickler-Software Probleme.

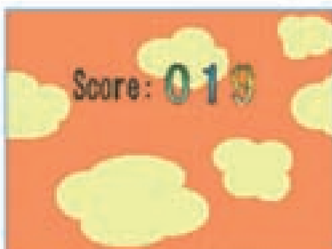
Mit dem beiliegenden USB-Adapter bringt Ihr die Hobbysoftware auf Euer Modul. Jedes Spiel umfasst eine Datei mit der Endung '.NDS', die Ihr auf die Speicherkarte kopiert. Oftmals liegen dem Download alternative Dateiformate bei, die für den Betrieb mit dem Datel-Zubehör nicht geeignet sind. Natürlich dürft Ihr gleich mehrere Programme auf die Speicherkarte legen: Steckt sie ins Modul und füttert damit Euer Handheld. Nach dem Start landet Ihr in einem Menü, das kompatible Dateien auflistet. Mit einem Stylus-Klick ladet Ihr sie. Allerdings ist nicht jede NDS-Datei mit Eurem Zubehör kompatibel: Manche Heimentwickler-Software will weitere Dateien von Speicherkarte nachladen oder sichern, das klappt mit dem Datel-Zubehör nicht. Dieser Umstand gilt für viele Anwendungen, aber auch manche Spiele wie z.B. "DS Doom". Zum Glück kann Heimentwickler-Software einem originalen DS-Handheld nicht schaden; Ihr könnt die Kreationen also nach Herzenslust ausprobieren und nicht kompatible Programme aussortieren.



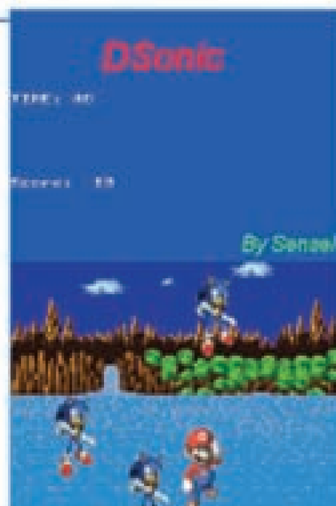
Nach dem Start werden alle kompatiblen Dateien auf der Speicherkarte angezeigt: Tippt sie an!

4 Zockt die Spiele!

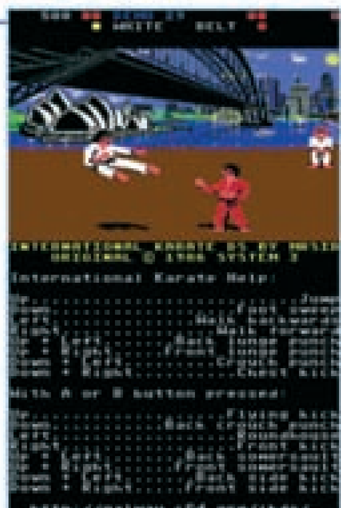
Im reichhaltigen Angebot an kostenlosen DS-Spielen findet jeder Gamer interessante Projekte. Die Auswahl reicht von kleinen Reaktionstests per Touchscreen bis hin zu komplexeren Puzzlespielen (z.B. "Gems"), Clones berühmter Klassiker ("Breakout DS") und Umsetzungen lizenzfreier Oldies. So kommen auch das C64-Beat'em-Up "International Karate" und der "Mega Man"-Verwandte "Meta ETK" aufs Handheld. Beide Adaptionen nutzen den Dualscreen: Karatekämpfer kontrollieren auf dem unteren Bildschirm die Manöverliste, während Mafiajäger die Gangster mit dem Stylus aufs Korn nehmen. Im Gegensatz zu den meist inhaltlich seichten Flash-Spielen für die PSP könnt Ihr mit diesen Titeln einige Zeit verbringen. Es gibt sogar kostenlose Spiele mit Wifi-Unterstützung: so lässt sich "Battleships" (Schiffe versenken) auch mit einem Freund am anderen Ende des Klassenzimmers spielen.



Tippt die Kakteen vom Bildschirm, damit Mario passieren kann: "Mario Touch".



Clash der Titanen: Beim Reaktionstest "Sonic vs. Mario" dürft Ihr nur die Segaigel mit dem Stylus berühren.



Prügelklassiker auf dem DS: "International Karate" findet Ihr unter http://galway.c64.org/ikds/



Mit den ständigen Firmware-Updates will sich Sony nicht nur vor Datendieben schützen, sie machen Euer Handheld auch komfortabler und statten es mit neuen Funktionen aus. Wer beim Verkaufsstart eine der ersten PSPs ergatterte, konnte damit ausschließlich JPEG-Bilder betrachten, weder WMA-Musik hören noch online surfen. In ihrer zweijährigen Geschichte hat sich die PSP-Firmware mächtig weiter entwickelt: *Mobile Gamer* verschafft Euch Überblick. *oe*

Die PSP-Firmware

Sicherheits-Patches, neue Funktionen und Geheimnisse: Firmware-Updates holen mehr aus Eurer PSP heraus.

1 Klein, aber fein

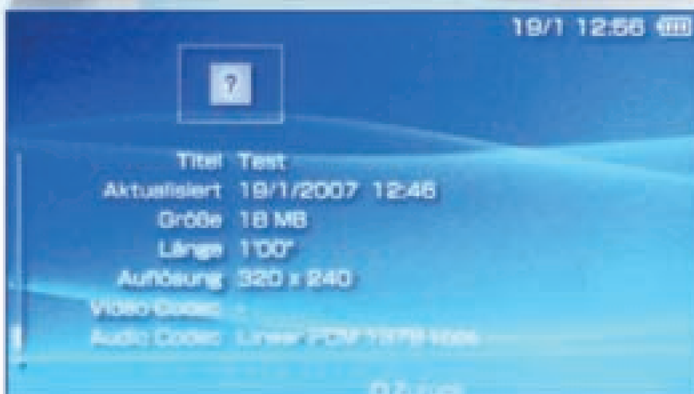
Die großen Modifikationen wie Internet-Browser und RSS-Kanal stechen ins Auge, spannend sind aber auch die Detail-Update. Mit jeder neuen Firmware-Version werden Optionen hinzu gefügt, die oftmals erst auf den zweiten Blick auffallen und die Bedienung Eures Handhelds komfortabler machen. So kann man seit der Firmware-Version 3.0 etwa Musik schneller vorspulen und unter 'Netzwerk' auf Online-Handbücher zugreifen. Auch die virtuelle Tastatur wird laufend verbessert, zuletzt wurden die Felder 'Eingabe', 'Leerschritt' & Co. mit Hotkeys gekennzeichnet. Andere Verbesserungen könnt Ihr zwar bestaunen, aber noch nicht nutzen: Die externe USB-Kamera wird erst in den kommenden Monaten erscheinen und das Abspielen von PSone-Titeln vom Memstick klappt frühestens, wenn Ihr sie bei Sony online kaufen könnt. Das geschieht über den Link zur Playstation-3-Konsole, die voraussichtlich Ende März in den deutschen Handel kommt.



Den Macromedia Flash-Player und die WMA-Unterstützung müsst Ihr im Home-Menü unter Einstellungen, dann System-Einstellungen online aktivieren.



Man darf gespannt sein: Seit der Firmware 3.0 wird Sonys kommende USB-Kamera unterstützt.



Leider kein Divx: AVI-Dateien werden im Video-Ordner zwar erkannt, sind aber nur spielbar, wenn sie unterstützte Codecs enthalten.

2 Geheime Funktionen

Neben den zu jeder Firmware-Version veröffentlichten Verbesserungen finden sich geheime Funktionen, die Sony zunächst verschwiegen hat. Bereits seit der Firmware-Version 2.80 werden etwa Videos im Format Motion-JPEG unterstützt, die im Gegensatz zu MP4 und AVC die volle Auflösung des PSP-Bildschirms nutzen dürfen – die USB-Kamera greift auf dieses Format zurück. Leider benötigt das veraltete Motion-JPEG bei akzeptabler Bildqualität ein Vielfaches des Speichers der modernen Codecs. Zudem werden im Ordner 'VIDEO' auch Dateien mit den Kürzeln '.AVI' und '.M4V' erkannt.

Neben geheimen Videofunktionen besitzt auch der Internet-Browser seit der Firmware 2.80 versteckte Features. Beim Surfen sendet die PSP diverse Informationen, darunter ihre Firmware-Version, den PSP-Produktcode und ob der Browser im Home-Menü oder über Software gestartet wurde. So lassen sich bestimmte Homepages nur über ein Spiel öffnen (z.B. Downloads für "Wipeout"), außerdem können WWW-Seiten für Spieler aus Übersee oder Nutzer älterer Firmware-Versionen gesperrt werden. Last but not least besitzt der Browser eine Plugin-Funktion, mit der Homepage-Betreiber spezielle Erweiterungen für die PSP programmieren können.

Das PSP-Betriebssystem: Firmware-Funktionen im Überblick

Firmware	Video	Audio	Bilder	RSS-Audio	RSS-Video	LocationFree-Player	WWW-Browser	USB-Kamera	PSone-Spiele
1.00	MP4	MP3	JPEG	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
1.5X [1]	MP4	MP3	JPEG	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
2.0X	MP4, AVC	MP3, ATRAC, WAV, AAC	JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein
2.5X	MP4, AVC	MP3, ATRAC, WAV, AAC	JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein	Nein
2.60	MP4, AVC	MP3, ATRAC, WAV, AAC, WMA [2]	JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG	Stream	Nein	Ja	Ja	Nein	Nein
2.7X	MP4, AVC	MP3, ATRAC, WAV, AAC, WMA [2]	JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG	Stream & Download	Nein	Ja	Ja [3]	Nein	Nein
2.8X	MP4, AVC	MP3, ATRAC, WAV, AAC, WMA [2], 3GP	JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG	Stream & Download	Download	Ja	Ja [3]	Nein	Nein
3.0X	MP4, AVC	MP3, ATRAC, WAV, AAC, WMA [2], 3GP	JPEG, TIFF, BMP, GIF, PNG	Stream & Download	Download	Ja	Ja [3]	Ja	Ja

[1] erste Firmware-Version in Europa mit den Sprachen Deutsch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Holländisch, Portugiesisch und Russisch [2] muss unter 'System-Einstellungen' aktiviert werden
[3] mit Macromedia Flash, das unter 'System-Einstellungen' aktiviert werden muss

Die Handheld-Macher: Sega & Atari

Heute sind sie lediglich Spielelieferanten für aktuelle Handhelds und stationäre Konsolen, doch auch Sega und Atari waren in der Vergangenheit als Geräte-Hersteller aktiv.

SEGA

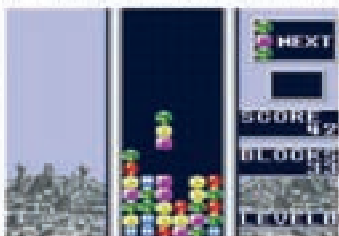
Firmenhistorie

Segas Wurzeln liegen nicht in Japan, sondern in Amerika: 1951 betreibt Marty Bromley auf der Militärbasis in Honolulu, Hawaii, eine Spielhalle. Als die US-Regierung die Münzautomaten konfisziert, verschifft Bromley die Geräte nach Japan und gründet 1952 die Firma Service Games, kurz Sega. 1964 fusioniert Sega mit Japans größtem Unterhaltungskonzern Rosen Enterprises, um Arcadespiele zu entwickeln. Mitte der 80er-Jahre, die Spielautomaten verlieren langsam an Bedeutung, veröffentlicht Sega seine erste Heimkonsole, das SG-1000. Das erste Handheld, der Game Gear, folgt 1990.

1991 erfindet sich Sega mit dem Maskottchen Sonic neu und erlebt dank des Mega Drive seine Konsolen-Hochzeit. 1995 versucht sich Sega mit dem Nomad, einem tragbaren Mega Drive, erneut im Handheldmarkt und scheitert (siehe Seite 96). Der Saturn soll 1995 das Mega Drive ablösen, kommt aber nicht gegen Sonys Playstation an – Sega versenkt mit der Konsole Millionen. 1999 wiederholt sich das Debakel mit dem Dreamcast: Die Konsole wird bereits nach zwei Jahren eingemottet. Kurz vor seinem Tod überlässt Sega-Präsident Isao Okawa seine Firmen-Anteile im Wert von 695 Millionen Dollar dem Unternehmen – dadurch entgeht Sega dem drohenden Konkurs. Fortan ist Sega ein reiner Software-Anbieter.

Game Gear

Anfang der 90er entsteht aus der Technik des Master System das Game Gear, eine portable Spielkonsole mit Farbdisplay. Leider ist das Gerät klobig und der Batterieverbrauch wie bei Ataris Lynx sehr hoch. In puncto Software-Angebot profitiert das Handheld zunächst vom Mega Drive und erhält Umsetzungen erfolgreicher Serien, beispielsweise "Sonic". Dritthersteller finden das Game Gear weniger attraktiv, auch wenn westliche Firmen ab 1993 etliche Spiele veröffentlichen. Sega bewirbt seine tragbare Konsole zwar aggressiver als Atari das Lynx und greift den Konkurrent Game Boy offen an, gegen Nintendos Popularität kommt der Konzern jedoch nicht an. Kurz nach der Jahrtausendwende kauft Majesco die Game-Gear-Rechte und bringt das alte neue Handheld für 30 US-Dollar in amerikanische Toys-R-us-Filialen.



Simples Prinzip – großer Suchtfaktor: "Columns" (1991) macht "Tetris" Konkurrenz.

Game Gear

Premiere:	Oktober 1990 (Japan)
Original-Preis:	299 Mark
Spiele:	ca. 270 Titel



ATARI

Firmenhistorie

Nach dem kommerziellen Misserfolg seines ersten Automatenspiels "Computer Space" gründet Nolan Bushnell 1972 mit Ted Dabney seine eigene Videospielfirma – als Startkapital müssen 500 Dollar reichen. Da der Name Syzygy bereits vergeben ist, nennt Bushnell sein Unternehmen Atari, nach dem Begriffsäquivalent zu Schachmatt in dem japanischen Strategiespiel 'Go'. Noch im Gründungsjahr gelingt dem Ingenieur Al Alcorn in nur wenigen Wochen die Entwicklung von "Pong". Ataris Wert steigt und 1976 verkauft Bushnell seine Firma für 28 Millionen Dollar an Warner Communications – zwei Jahre später muss er abtreten.

Nach Jahren des überragenden Erfolges und später des Missmanagements seitens Warner geht Atari (mit Ausnahme der Arcade-Abteilung) 1984 an Commodore-Computer-Gründer Jack Tramiel über. Fünf Jahre danach versucht sich Atari mit dem Lynx erstmals und ziemlich erfolglos im Handheld-Bereich. Als sechs Jahre später Atari in dem Hardwarehersteller JTS aufgeht, versucht Nolan Bushnell Anteile seines alten Unternehmens zu erwerben, was Time Warner jedoch verhindert. Im Januar 2001 kauft die französische Firma Infogrames Name und Logo des "Pong"-Produzenten. Infogrames nutzt den populären Namen zunächst als Markenlabel, bevor die US-Tochter des Unternehmens 2003 komplett unter dem Titel Atari firmiert.

Lynx

Mitte der 80er-Jahre entsteht während eines Abendessens der Hardware-Entwickler RJ Mical und Dave Needle das Konzept für ein Handheld mit Stereo-Sound und Farb-Display. Die Firma Epyx bringt das Projekt unter dem Namen 'Handy Game' zur Serienreife und sucht nach finanzstarken Partnern. Nintendo zeigt Interesse, lehnt das Handheld aufgrund heftigen Batterieverbrauchs aber ab. 1988 kauft Atari das Handy Game und veröffentlicht die auf den Namen Lynx (dt. Luchs) umgetaufte Konsole im Oktober 1989. Ataris schlechter Ruf bei den Händlern, wenig Spiele und fehlendes Marketing tragen dazu bei, dass die Konsole bereits nach einem Jahr aus vielen Läden verschwindet. 1991 bringt Atari dennoch eine überarbeitete Version: Das Lynx 2 ist kleiner und verbraucht weniger Strom bzw. Batterien. Atari selbst liefert bis 1993 Spiele für die Raubkatze.

Lynx

Premiere:	Oktober 1989 (USA)
Original-Preis:	399 Mark
Spiele:	ca. 80 offizielle Titel



Wandelt auf den Spuren von Mad Max: "Battle Wheels" von 1993.

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde
Wallbergstr. 10
86415 Mering
Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de

Bitte mehr Pokémon!

Liebe Redaktion, ich habe mir Eure fünfte Ausgabe geholt und finde sie echt super. Wie wäre es mit folgender Idee: In der letzten 'Sprechstunde' forderte ein Leser Extras in den nächsten *Mobile Gamer*. Warum nicht solche Folien für DS und PSP beilegen (z.B. mit Eurem Logo), die Ihr in Ausgabe 5 vorgestellt habt. Das würde mich und bestimmt auch viele andere Leser freuen. Außerdem würde ich gerne mehr über "Pokémon" sehen. Dann wird Euer Magazin bestimmt ein Knüller!
Gibt es solche Folien eigentlich auch in Läden wie Media Markt, Saturn oder Karstadt?

Tobias Imbrich, Stuttgart

MOBILE GAMER **Hallo Tobias, in Sachen Extras haben wir mit dem riesigen Doppelposter in der letzten Ausgabe schon mal ein Zeichen gesetzt. Was die Folien betrifft, sind wir momentan skeptisch, denn auch hier fallen so hohe Produktionskosten an, dass wir unseren günstigen Preis von 3,30 Euro nicht halten könnten. Unsere Recherchen haben ergeben, dass die normalen Kaufhäuser oder Elektromärkte diese Folien nicht führen. Da müsstest Du Dich an den spezialisierten Fachhandel wenden; der ist eher bereit auf individuelle Wünsche von Kunden einzugehen. "Pokémon"? Siehe Seite 12.**

Online zu wenige Möglichkeiten?

Hallo MG-Team! Ich habe mir vor kurzem einen Nintendo DS zugelegt. Da ich mich vor dem Kauf eines Games gerne 'schlau lese', ob sich die Investition lohnt, bin ich auf Euer Magazin gestoßen und habe die letzten beiden Ausgaben interessiert gelesen.
Aufgrund der Tests habe ich mir "Mario Kart DS" sowie "Metroid Prime Hunters" zugelegt. Nachdem der Story-Modus bewältigt war, habe ich mich mit einem Kollegen im 'LAN' verbunden und die tollen Spielmodi genutzt. Nun kam der WiFi-Connector ins Haus - und ich bin erschrocken...
Ist es üblich, dass online jeweils nur 'Deathmatch' und normales Rennen verfügbar ist? Gilt Gleiches auch für andere WiFi-fähige Games? Immer nur ein Spielmodus? Denn gerade bei "Metroid" habe ich mich auf heiße Schlachten gefreut, und bei "Mario Kart" auf tolle Rennen.
Zuletzt noch eine Bitte zur nächsten *Mobile Gamer*: Klasse wäre es, wenn Ihr in Eurem Heft eine WiFi-Ecke gestalten könntet, in der speziell die WiFi-Games aufgelistet, vorgestellt und die Online-Modi getestet werden. Zudem wäre es prima, wenn es die Möglichkeit gäbe, Freundescodes zu inserieren, um faire Mitspieler zu finden und nicht immer auf 'Snaker' oder 'Disconnecter' zu treffen. Ansonsten - macht weiter so; ich freue mich auf die nächste Ausgabe!

Sven H., via E-Mail

MOBILE GAMER **Hallo Sven, Nintendo reglementiert das Online-Gaming in der Tat sehr stark; Experten vermissen deshalb Freiheiten (also z.B. Spielmodi), die technisch möglich wären. Big N will damit sicher stellen, dass auch Anfänger schnell online zurechtkommen – und das geht am einfachsten, wenn Matches auf Knopfdruck starten und nicht erst komplizierte Optionsmenüs durchgearbeitet werden müssen. Deshalb hast Du Recht mit Deiner Vermutung, dass andere Online-Titel wie z.B. "Tony Hawk" ebenfalls diese Einschränkungen aufweisen – leider!
Wenn ein Spiel Online-Modi besitzt, weisen wir stets in den Tests darauf hin. Eine Freundescode-Liste ist eine gute Idee, aber in der Praxis problematisch: Schließlich können wir nicht überprüfen, ob sich jeder Teilnehmer wirklich fair verhält.**

PSP vs. DS: Stand-by oder nicht?

Seit gut fünf Ausgaben lese ich nun schon die *Mobile Gamer*. Interessant, übersichtlich und alles drin. Folgende Anmerkungen habe ich:
1) Kann man das Heft auch abonnieren (wäre sofort dabei)?
2) Wissen Sie, wann man für den Nintendo DS Lite (endlich) ein

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen in der letzten *Mobile Gamer*.

Ausgabe 6, Seite 10: In der Liste der verschollenen Spiele wiesen wir **Phoenix Wright** eine Wertung von 84 Punkten in der Ausgabe 1 zu. Beides ist falsch: Das DS-Spiel bekam 79 Punkte in Ausgabe 3. Außerdem ließen wir unerwähnt, dass sich auch **Metroid Prime Pinball** für den DS drastisch verschoben hat (70 Punkte, Test in Ausgabe 4). Es soll nun frühestens im April erscheinen.

Ausgabe 6, Seite 116: Im Rahmen des Berichtes über den **Virtual Boy** trägt der Kasten oben rechts die Überschrift 'Hochkarätige Umsetzungen'; dies ist leider ein Überbleibsel der *Mobile Gamer* 5. Richtigerweise sollte dort stehen: "Die besten 3D-Effekte" – was die vorgestellten sechs Spiele unterstreichen.

USB-Ladekabel kaufen kann?
3) Der Bericht 'Duell der Giganten' in Ausgabe 6 war sehr interessant. Zwei Punkte haben Sie aber nicht erwähnt: Bei der PSP ist man sich nicht sicher, ob man diese wirklich ausgeschaltet hat oder ob sie nur im Stand-by-Modus ist. Wenn dieser Fall eintritt, kann man am nächsten Tag nicht mehr spielen, bzw. man muss sie zuvor wieder laden. Und wenn sie ganz aus ist, dann muss man sie 'erst' (sarkastischer Unterton) nach zwei Tagen wieder laden. Dies ist auch der Hauptgrund, wieso ich mich wieder von der PSP getrennt habe. Ich fahre täglich mit den öffentlichen Verkehrsmitteln zur Arbeit. Wenn ich also nicht hin und zurück ein Game spielen kann, bzw. wenn die Batterie nicht so lange hält (2 bis 3 Stunden), ist das Gerät für mich nicht zu gebrauchen.
Der einzige Nachteil beim Nintendo DS Lite ist, dass man nicht sieht, wie stark er noch geladen ist (in Prozent oder in Stunden). (...)

Claudia Vogel, via E-Mail

MOBILE GAMER Danke für die ausführlichen Kommentare. Noch bieten wir kein Abo an, das kann sich im Lauf des Jahres aber ändern. Nintendo selbst hat zwar kein USB-Ladekabel im Angebot, aber Hersteller wie z.B. Hama, Joytech oder Logic 3 kommen hier zu Hilfe; teilweise ist das Kabel aber nur im Set mit anderem Zubehör zu bekommen.

Weniger Quickies, mehr GBA

Hallo, ich bin ein Leser der ersten Stunde bzw. Ausgabe und möchte nach sechs Heften meinen Senf dazugeben. Ich finde Euer Magazin an sich sehr gelungen und interessant, sehe aber doch einige Punkte, die mich stören.
1) Eure Test-Quickies – acht superkurze Spieletests pro Seite! Das finde ich persönlich sehr unbefriedigend. Der 'Platzverbrauch' einiger Spieletests ist meiner Meinung nach nicht ganz ausgewogen. Wieso bekommen einige Gurken des Öfteren halbe Testseiten und andere, bessere Games nur eine Achtelseite als Quickie-Test?
2) Irgendwie verpasst Ihr oft DS- und GBA-Titel, wie z.B. "Electroplankton" für den DS oder "Midnight Club Street Racing" für den GBA. (...)

A. Jahnke, via E-Mail

**MOBILE GAMER Hallo, der Reihe nach unsere Antworten:
1) Du hast Recht, die Umfänge mancher Tests hätten wir gerne im Nachhinein geändert. Doch die Terminplanung bzw. die Verfügbarkeit einzelner Titel macht uns oft einen Strich durch die Rechnung. Außerdem versuchen wir, den aktuellen Spielen eher mehr Platz zu geben als den Titeln, die die letzte Ausgabe knapp verpasst hatten und dann schon mehrere Monate im Handel sind (zum Beispiel "Capcom Classics Remixed"). Grundsätzlich halten wir die Quickies aber für eine prima Ergänzung: Besser eine kurze Bewertung als gar keine.
2) Richtig 'verpassen' tun wir selten neue Games; "Electroplankton" z.B. ist für uns kein Spiel im eigentlichen Sinn, deswegen wurde es in Ausgabe 5 im News-Teil vorgestellt (Seite 10). Was den GBA angeht, stellen wir nur ausgewählte Titel in der Extended-Rubrik vor. Das Leserinteresse an einer umfassenden Berichterstattung ist nicht groß genug, um zugunsten von fünf zusätzlichen Seiten GBA auf fünf Seiten DS oder PSP zu verzichten. Den Heftumfang einfach zu erweitern, geht leider nicht. Auch wir müssen wirtschaftlich arbeiten und können nicht beliebig viele Seiten schreiben bzw. drucken.**

Weniger zahlen dank Bundles?

Liebe *Mobile Gamer*, ich habe mir zum ersten Mal Eure Zeitung gekauft und war sofort begeistert von der Menge an Informationen und Fachwissen. Ich will mir nun einen DS Lite zulegen, allerdings würde ich ihn am liebsten im Bundle mit "Zelda: Phantom Hourglass" kaufen, da ich ein großer Fan der Reihe bin. (...) Über ein eventuelles Bundle dieser Art hab' ich jedoch keine Infos – wird sowas kommen?

Martin Staps, via E-Mail

MOBILE GAMER Lieber Martin, Nintendo gibt darüber noch keine Auskunft, da bislang nicht mal fest steht, wann "Zelda" für den DS erscheint. Unser Tipp: Nicht warten, jetzt kaufen. Auch wenn wir die Bundle-Wahrscheinlichkeit bei 70% sehen – im schlimmsten Fall kommt das Spiel erst zu Weihnachten 2007. Willst Du Dich wirklich so lange gedulden?

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), ViSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Layout: WM Graphix Wolfgang Müller

Titelmotive: Metal Gear Solid © Konami; diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in *Mobile Gamer* oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 2



Ausgabe 6

Die Ausgaben 2 und 6 der Mobile Gamer könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider ausverkauft.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte. Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

Ausgabe 2 ○
Ausgabe 6 ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Zubehör >>



Mit dem etwas groß geratenen Game-Boy-Modul habt Ihr Eure Lieblingssongs in MP3-Form immer dabei.



Sound-Tool

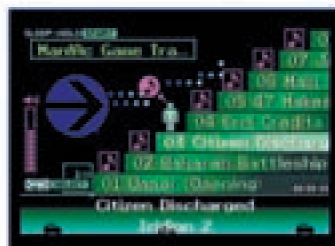
Nintendo MP3 Player

In Ausgabe 4 testeten wir den Multimedia-Player von Hama für DS und GBA. Das unausgereifte Produkt konnte trotz Musik- und Video-Funktionalität nicht recht begeistern. Nun zieht Nintendo nach und bringt einen MP3-Player in Game-Boy-Modul-Form. Kompatibel ist die übergroße Cartridge (5,8 x 4,3 x 1,1 cm) mit Nintendo DS, DS Lite, Game Boy Micro sowie dem GBA SP. Vorbildlich: der Kopfhörer-anschluss und ein Schacht für handelsübliche SD-Karten. Letztere gibt es im Handel bereits für unter 20 Euro bei einem GB Kapazität. Nach dem Übertragen Eurer Songs via PC steckt Ihr das Modul in das Handheld.

Beim Start habt Ihr die Wahl zwischen zwei Benutzeroberflächen. Die Bedienung mittels Steuerkreuz ist kinderleicht – wechselt Songs durch, spult vor oder zurück und justiert die Lautstärke. Leider unterstützt das Tool keine persönlichen Playlists, besitzt aber Shuffle- und Endlosschleifenfunktion sowie ein nettes Gimmick: Wenn Ihr bei der Wiedergabe den A-Knopf im Takt drückt, tanzen Mario bzw. Mr. Picto passend dazu. Versteckte Posen sorgen zumindest kurzzeitig für Unterhaltung. Als praktisch erweist sich die Sleep-Funktion, die den Bildschirm abschaltet, aber die Musik weiterlaufen lässt – das spart Strom und ermöglicht bis zu 18 Stunden Ohrenschmaus.



Seitlich befindet sich der Schacht für SD-Karten beliebiger Größe.





Bei der Bedienoberfläche habt Ihr die Wahl zwischen Mr. Picto (links) und Mario (rechts). Per A-Knopf lasst Ihr beide im Takt der Musik tanzen.



Der eingebaute Kopfhöreranschluss bietet bessere Tonqualität.

Nintendo MP3 Player	
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Wertung	7 von 10

Durchdachte MP3-Lösung für Nintendo-Handhelds mit simpler Bedienung – wegen der Zusatzkosten etwas teuer.

Coming soon >>

DS-Zubehör in pink

Speed-Link • ab Februar • für Nintendo DS

Laut Nintendo sind 44% der DS-Nutzer weiblich. Für Hersteller Speed-Link Grund genug, neue Peripherie im rosa Farbton auf den Markt zu bringen. Passend zum DS Lite pink sind Netzteil, Kfz-Adapter, Transporttasche sowie Kopfhörer im Angebot. Hoffentlich trifft's den Geschmack spielender DS-Mädels...







Communicator Headset

Datel • D-Termin nicht bekannt • für Nintendo DS

Zurzeit nur auf der britischen Insel erhältlich ist das schicke 'Communicator Headset' für Nintendo DS und DS Lite. Dieses ersetzt das eingebaute Mikrofon und bringt Spielsounds direkt in den Gehörgang. Damit ist die Peripherie für jedes Spiel geeignet und verspricht deutlich bessere Tonqualität bei der Ein- und Ausgabe. Ebenso geeignet ist das Headset zur Sprachkommunikation bei entsprechend kompatiblen Titeln, z. B. in der Online-Lobby von "Metroid Prime Hunters". So dürft Ihr via WiFi mit Freunden wie Fremden quatschen. Wir hoffen auf eine baldige Deutschland-Veröffentlichung.

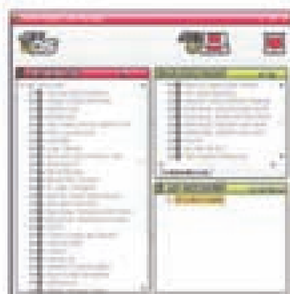


Das stylische Headset klemmt Ihr direkt ans Ohr.

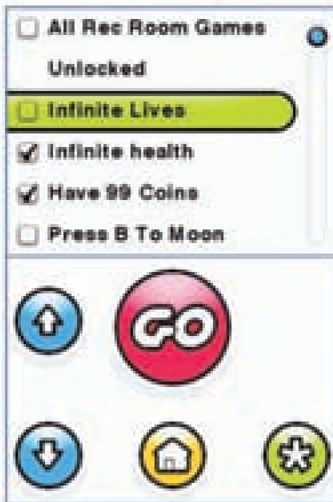
Schummel-Software

Action Replay DS





Im Datei-Browser übertragt Ihr Cheats aus dem Internet, die mittels 'Action Replay'-Modul auf dem DS aktiviert werden (rechts).



In der letzten Ausgabe konnte uns die Schummel-Software 'Cheat Saves' für DS nicht überzeugen. Nun steht der nächste Kandidat auf dem Prüfstand: 'Action Replay DS' verwendet ein anderes System und schreibt keine neuen Spielstände, sondern aktiviert Cheats vor dem Spielstart. Dazu bootet Ihr zuerst das Modul, um danach das gewünschte Spiel in Euer Handheld einzulegen. Automatisch sucht das Programm nach vorhandenen Codes, die beliebig aktiviert werden können. Die Benutzerführung ist einfach und optisch ansehnlich. Sollte die gewünschte Schummelei fehlen, stöpselt Ihr das Modul via mitgeliefertem USB-Kabel an den PC und startet die beiliegende Software. Diese enthält einen übersichtlichen Datei-Browser für Windows XP, der auf Codes vom Hersteller zugreift. Die gefundenen Cheats überträgt Ihr direkt aufs Modul – fertig! Zusätzlich besteht die Möglichkeit, in Zukunft auch von anderen Servern Cheats herunterzuladen. Praktisch!

Action Replay DS

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 25 Euro
Wertung	8 von 10

Cheatsystem mit einfacher Handhabung, angemessenem Preis und schnellem Zugriff auf Web-Updates.

Zubehör-Set

In-Car Kit



Mit dem 'In-Car Kit' befestigt Ihr Eure PSP an jeder glatten Oberfläche. Sinn macht das vor allem an Fensterscheiben im Auto. Für sicheren Halt sorgt ein großer Saugnapf samt stabiler Arretierung. Die PSP wird einfach in die Halterung gesteckt und kann dann auch um die eigene Achse gedreht werden. Damit Euch auf langen Reisen nicht der Saft ausgeht, wurde an einen Kfz-Adapter mit USB-Anschluss sowie Ladekabel gedacht. Zwar könnte man die PSP auch in der Hand halten, doch wer Filme lieber ermüdungsfrei gucken will, überlegt sich die Anschaffung.

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	6 von 10

Auto-Halterung zur Sicherung der PSP im Innenraum; eignet sich vor allem für entspannten Beifahrer-Filmgenuss.

Lautsprecher

Rainbow Speakers



Die neue Sound-Lösung aus dem Hause Bigben fällt durch die ungewöhnliche Bauform auf. Diese bringt vier Lautsprecher mit einer Gesamtleistung von sechs Watt unter. Die Akustik ist baubedingt hochtonlastig, hinterlässt aber einen soliden Eindruck. Interessant: Die 'Rainbow Speakers' eignen sich für PSP wie iPod und sind in Schwarz und Weiß erhältlich. Die Aktiv-Lautsprecher werden entweder von vier AAA-Batterien oder dem PSP-Netzteil gespeist. Praktisch: Mit der beiliegenden Mini-Fernbedienung regelt Ihr die Lautstärke und schaltet die Songs durch. Ein Kopfhörerausgang sowie der Sound-Eingang für externe Tonquellen komplettieren die Anschlüsse. Passend dazu finden sich im Lieferumfang Klinkenkabel und Cinch/Klinken-Adapter. Nett: Als Dreingabe gibt's eine Stofftasche mit zwei Extra-Staufächern.

Rainbow Speakers

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 50 Euro
Wertung	7 von 10

Soundsystem mit gutem Klang zum moderaten Preis – Fernbedienung und Stofftasche inklusive.

Außerdem erhältlich >>



Ersatz-Stylus

diverse Hersteller • ab 3 Euro
für Nintendo DS und DS Lite
Wer kennt das nicht? Schnell will man mal wieder einen DS-Titel zocken, sucht aber vergeblich nach dem Stylus. Zeit für einen Ersatzstift – viele Hersteller wie z.B. Logic 3, Bigben oder Mad Catz bieten gleichwertigen Ersatz an. Passt aber auf, den passenden Stylus für DS bzw. DS Lite zu kaufen.



Analog Stick Armor Kit

Hama • 6 Euro
für Sony PSP
Hama bietet Alternativen zum recht klein geratenen PSP-Analogstick. Fünf Knubbel in verschiedenen Größen bis 20 mm Durchmesser können ersatzweise an Euer Handheld gesteckt werden.



Aufbewahrungsbox

Bigben • 7 Euro
für Nintendo DS, DS Lite und GBA
Um DS- sowie GBA-Module unterwegs sicher zu transportieren, bieten sich Bigbens Schutzboxen an. Jeweils drei Cartridges sowie ein Stylus passen in das Case, das aussieht wie ein DS Lite – in Schwarz und Weiß erhältlich.

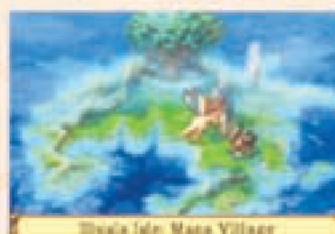
Spieletipps

TIPPS-HOTLINE (1,86 Euro/Min)
0900/1101944

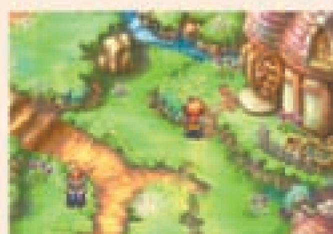
Children of Mana

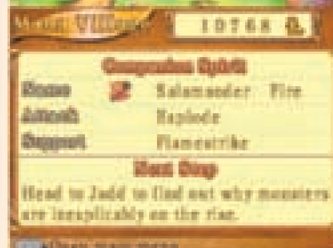
BONUS-DUNGEON

Geheimer Bonus-Dungeon
Wenn Ihr Square-Enix' Action-Rollenspiel fast durchgespielt habt, könnt Ihr Euch mit acht unterschiedlichen Elementargeistern ausrüsten.
Legt jeweils einen Geist an und sprecht dann mit dem gleichen Elementarwesen im Mana-Dorf. Der verblichene Geselle schickt Euch auf eine Spezial-Quest, nach deren erfolgreicher Beendigung Ihr ein Lex-Item bekommt. Wiederholt diese Prozedur für alle acht Geister und spielt "Children of Mana" anschließend erneut durch. Kehrt nach dem Ende der Handlung ins Dorf zurück. Jetzt könnt Ihr Euch vom Mana-Baum aus direkt in eine härtere Version des letzten Dungeons teleportieren lassen.



Im malerischen Mana-Dorf öffnet sich der Bonus-Dungeon.





Achtet darauf, nur mit den Geistern zu sprechen, die Ihr auch im Inventar ausgerüstet habt.

Pokémon Ranger

Ranger-Netz
Vier Bonus-Missionen bilden das 'Ranger-Netz'. Zunächst müsst Ihr den Story-Modus durchspielen, dann helfen folgende Cheats.

Mission 1: Deoxys Vertrauen gewinnen
Schaltet den Netz-Modus frei und nähert Euch vorsichtig

Mission 2: Rette Celebi
Erledigt Deoxys Mission

Mission 3: Finde Mew (Mirakel)
Rettet Celebi

Passwort-Eingabe freischalten
Führt auf dem Ranger-Netz-Bildschirm folgende Tastenkombination aus: RX →

Mission 4: Manaphys Ei
Passwort P8M2-9D6F-43H7

Lunar Knights

TITEL & RÜSTUNGEN

Mega-Man-Quest
Gebt die folgende Tastenkombination ein, wenn Ihr Euch in der östlichen Sonnenbank befindet, um die geheime Mega-Man-Quest zu aktivieren.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L R L R

Titel
Erledigt die aufgelisteten Titelvoraussetzungen, um in den gewünschten Rang aufzusteigen.

Abenteurer
Epilogturm durchspielen

Sammler
Alle Stücke für die Jukebox sammeln

Dunkler Ritter
Level 99 mit Sabata erreichen

Gladiator
S-Wertung in allen Bosskämpfen

Sol-Pistolero
Level 99 mit Django erreichen

SP-Agent
Alle Gilden-Quests erledigen

Schutzengel
Schutzfähigkeit aller Schilde maximieren

Pistolen-Meister
Djangos Pistolen auf Level 16 bringen

Jägermeister
Von allen Monstertypen mindestens einen besiegen

Schützenmeister
S-Wertung in allen Laplace-Stages

Schwertmeister
Sabatas Waffen auf Level 16 bringen

Schatzmeister
Alle Accessoires finden

Großmeister
Alle anderen Titel erlangen

Wanderer
Alle Schwierigkeitsstufen durchspielen und Djangos und Sabatas Waffenskills zum Maximum trainieren

Sabatas Ausrüstung
Verdient Euch folgende Rüstungsgegenstände, um Sabata zum Superkrieger zu machen.

Blutsauger
Spielt mit Sabata den Boss-Rush in der Goldklasse mit allen Optionen durch und erringt eine S-Wertung

Auge der Sonnenfinsternis
Spielt den Epilogturm Stock 81-90 durch

Nachtwandler
Spielt mit Sabata den Boss-Rush in der Platinklasse mit allen Optionen durch und erringt eine S-Wertung



Sabatas Schwerttechnik übt Ihr mit Nahampf-Gegnern dieser Sorte.

Djangos Ausrüstung
Die folgende Liste verrät Euch, was Ihr tun müsst, um Djangos Rüstzeug zu perfektionieren.

Daywalker
Spielt mit Django den Boss-Rush in der Platinklasse mit allen Optionen durch und erringt eine S-Wertung

Sonnenfinsternis-Brille
Spielt den Epilogturm Stock 81-90 durch

Seelenretter
Spielt mit Django den Boss-Rush in der Goldklasse mit allen Optionen durch und erringt eine S-Wertung



Gerade in Bosskämpfen wertet Ihr Djangos Pistolenfähigkeiten auf.

Mario Slam Basketball

ALLES FREI-GESPIELT

Kostüme

Folgende Liste erläutert Euch die Voraussetzungen für die Freischaltung der angegebenen Kostüme.

Peachs Kostüm
Silber im Pilz-Cup

Daisys Kostüm
Silber im Blumen-Cup

Schwarzmagier-Kostüm
Bronze im harten Regenbogen-Cup

Weißmagier-Kostüm
Gold im harten Regenbogen-Cup

Flyguy-Kostüm
Silber im harten Stern-Cup

Ninja-Kostüm
Silber im harten Regenbogen-Cup

Yoshis Kostüm
Silber im harten Blumen-Cup



Schlagt im Dribbel-Rennen zwei bestehende Rekorde für eine Belohung.

Basketbälle

Neue Bälle gibt's, wenn Ihr die Anforderungen dieser Liste besteht.

Silberball
2.000 Punkte im Profil

Schwarz-roter Ball
Spielt das 'Regebogenschiff'-Minispiel und gewinnt, ohne eine Münze zu verbrauchen

Blau-silberner Ball
Trainings-Modus abschließen

Tschiep-Tschiep Ball
Gold im harten Pilz-Cup

Würfelball
Gold im harten Blumen-Cup

Goldball
5.000 Punkte im Profil

Goombaball
Gold im harten Stern-Cup

Violett-oranger Ball
Spielt das 'Bowsers Schloss'-Minispiel zum ersten Mal

Kürbisball
Fünfmal im Mehrspieler-Modus verlieren

Regenbogenball
Fünfmal im Mehrspieler-Modus gewinnen

Rot-weiß-blauer Ball
Gewinnt ein Turnier-Match, indem Ihr ausschließlich aufgeladene Schüsse einsetzt

Fußball
Silber im harten Pilz-Cup

Sternball
Alle Specialmoves im Turniermodus benutzen

Wassermelone
Gold im Blumen-Cup

Gelb-grüner Ball
'Daisies Garten'-Minispiel zocken

Yoshi-Ei
Gold im Pilz-Cup

Charaktere

Hier findet Ihr die Voraussetzungen, um die zahlreichen Bonus-Charaktere von "Mario Slam Basketball" freizuspielen.

Birdo
Bronze im harten Pilz-Cup

Schwarzmagier
Gold im Regenbogen-Cup

Boo
Bronze im harten Blumen-Cup

Bowser
Star-Cup durchspielen

Dixie Kong
Blumen-Cup mit Bronze gewinnen

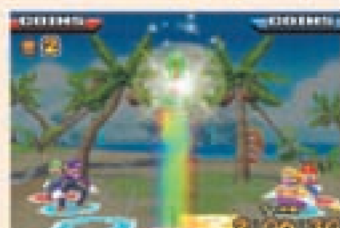
Flyguy
Bronze im harten Stern-Cup

Moogle
Silber im Stern-Cup

Ninja
Regenbogen-Cup durchspielen

Paratroopa
Bronze im Pilz-Cup

Weißmagier
Silber im Regenbogen-Cup

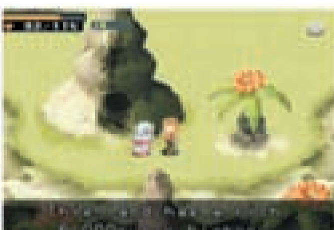


Das Ausführen sämtlicher Supermoves ist eine Freispiel-Bedingung.

Contact

Supertraining

Nachdem Ihr "Contact" durchgezockt habt, erscheint in den Caladoxia-Ruinen eine besonders mächtige gelbe Kuh. Öffnet die Tür zur Kemenate des Wiederkäuers und lockt das Vieh in den L-förmigen Raum am Ausgang des Areals. Hier dürft Ihr Euch auf halber Strecke so verschanzen, dass Ihr die Superkuh verprügeln könnt, ohne dass sie Euch trifft. Der Kampf wird eine halbe Ewigkeit dauern, am Ende habt Ihr aber den aktuellen Waffenskill und Eure Stärke bis zum Maximum trainiert.



Hinter dem Eingang zu den Ruinen wartet die Superkuh.

Star Trek: Tactical Assault

Cheats

Aktiviert die folgenden Cheats im Hauptbildschirm von "Star Trek: Tactical Assault". Achtet darauf, während der Cheat-Eingabe den Touchscreen keinesfalls zu berühren, sonst riskiert Ihr einen Absturz. Bei jedem Neustart des Spiels müsst Ihr die Codes leider erneut eingeben. Spielen Sie lange und in Frieden!

Extra Crew Upgrades
↑ ↓ ← → Select Start Select

Alle Schiffe im Freispiel- und Mehrspieler-Modus
↑ ↓ ← → Select Start Y

Missionsauswahl
↑ ↓ ← → Select Start Start

Klingonen-Feldzug freischalten
↑ ↓ ← → Select Start X

Freie Schiffsauswahl in jeder beliebigen Mission
↑ ↓ ← → Select Start B

Bird of Prey freischalten
↑ ↓ ← → Select Start A

Tony Hawk's Downhill Jam

Cheats kaufen

Sobald Ihr den Story-Modus von "Tony Hawk's Downhill Jam" durchgespielt habt, könnt Ihr Cheats im Skateshop kaufen und benutzen. Ihr erhaltet die Tasten-Kombinationen, sobald Ihr die Schummelei erworben habt.

Cheats

Benutzt die folgenden Schummel-Combos in der Cheat-Eingabe, um vier Gratiscodes freizuschalten. Gebt die Wörter in der Rubrik 'Kaufen' des Skateshops ein.

Böser Schneemann
BIGSNOWMAN

Zombie-Skater
ZOMBIEALIVE

Immer Schneeskaten
SNOWSKBT

Gespiegelte Karten
MIRRORBALL

Schwarz-weiße Karten
MONOCHROM

Thrillville

Code-Kombinationen

Gebt die folgenden Tastenkombos ein, während Ihr im Park seid. Eine Tonfolge bestätigt die korrekte Aktivierung.

5.000.000 $
■ ● ▲ ■ ● ▲ ✕

Mission abschließen
■ ● ▲ ■ ● ▲ ●

Alle Parks freischalten
■ ● ▲ ■ ● ▲ ■

Alle Fahrgeschäfte freischalten
■ ● ▲ ■ ● ▲ ▲

The Con

KFJ freischalten

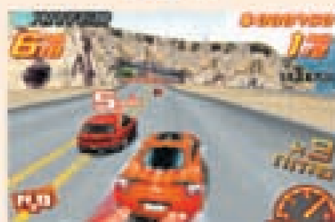
Um dieses knallharte Mitglied des illegalen Rogue-Teams freizuschalten, müsst Ihr zuerst den Story-Modus der Klasse B auswählen. Kämpft Euch vor, bis Ihr zur Auseinandersetzung mit KFJ gelangt und gewinnt diesen Kampf. Nun ist er einsatzbereit.

Asphalt Urban GT 2

GELD-REGEN

Die folgenden Summen müsst Ihr anhäufen, um bei "Asphalt Urban GT 2" sämtliche heißen Fahrzeuge und Zusatz-Modi freizuspielen.

Fahrzeug / Modus	Summe
Bandit Chase Modus	$40.000
Cadillac XLR 2004	$150.000
Chevrolet 1967 Corvette Stingray	$80.000
Chevrolet Camaro 1969	$40.000
Dodge Charger 1969	$135.000
Dodge Viper GTS-R	$275.000
Dodge Viper SRT-10	$250.000
Ducati 999R	$190.000
Ducati Monster S4R	$100.000
Elimination Modus	$80.000
Hummer H3	$175.000
Husqvarna SM610	$15.700
Infiniti FX45	$210.000
Infiniti G35 Coupe	$50.000
Kawasaki VN2000	$30.000
Kawasaki ZX-10 R	$315.000
Lamborghini Murcielago	$400.000
Lamborghini Murcielago R-GT	$350.000
Lamborghini Murcielago Roadster	$420.000
Mercedes-Benz CL65	$300.000
Mercedes-Benz CLS Coupe	$110.000
Mercedes-Benz SL65	$260.000
Mercedes-Benz SLR McLaren	$290.000
Nissan 350Z	$90.000
Nissan Skyline GTR	$650.000
Saleen Mustang Coupe	$200.000
Saleen S7 Twin Turbo	$330.000



Wer rasant Gas geben will, muss das nötige Kapital dafür gewinnen.

Gun Showdown

Passwörter

Gebt die Codes aus unserer Liste als Profilnamen ein, um diverse Schummeleien zu aktivieren.

Effekt	Passwort
Schnellere Schussfrequenz	quivira
Größere Munitionskapazität	campbell
Unendlich Munition im Story-Modus	barton
Alle Kapitel im Schnellspiel-Modus	hunter
Alle Waffen im Story-Modus	nedwhite
Jenny als spielbaren Charakter freischalten	allies

Die dicksten Wummen

Um die heftige "Cannon Nock"-Knarre und die ebenso durchschlagende 'Seven Barrel Nock' Gun freizuschalten, besiegt Ihr Magruder im harten Zweikampf. Ein Sieg über Reed verschafft Euch den Kavalleriesäbel, für die doppelten Peacemaker müsst Ihr den unheimlichen Hoodoo Brow über den Jordan schicken.

Medal of Honor: Heroes

RÄNGE

Die folgenden Ränge müsst Ihr erreichen, um neue Charaktere für die Weltkriegsballerei freizuschalten.

Charakter	Voraussetzung
Commander	Staff-Sergeant-Rang
Deutscher General	Sergeant-Rang
Kriegsmarine	Spezialist-Rang
Navy Crewman	Corporal-Rang
Navy Gunner	50 Feinde im Kampagnen-Modus töten
Geheimpolizei	150 Feinde im Kampagnen-Modus töten
Sergeant	Kampagnen-Modus im Veteran-Schwierigkeitsgrad durchspielen
Special Forces	100 Feinde im Kampagnen-Modus töten
US Pilot	75 Feinde im Kampagnen-Modus töten
Winter Infanterie	200 Feinde im Kampagnen-Modus töten
Scharfschütze	200 Feinde im Kampagnen-Modus töten



Blutiger Schnee: Um genügend Kills anzusammeln, müsst Ihr größere Gegnergruppen mit automatischen Waffen aufmischen.

Tony Hawk's Project 8

Codes

Benutzt die folgenden Passwörter im Cheat-Menü, das Ihr von den Optionen aus erreicht.

Effekt	Passwort
Alle Decks freigeschaltet	needaride
Alle Specials im Shop verfügbar	yougotitall
Travis Baker	plus44
Grim Reaper	enterandwin
Anchorman	newshound
Big Realtor	shescaresme
Christian Hosoi	hohohosoi
Colonel und Sicherheitsmann	militarymen
Inkblot Deck	birdhouse
Jason Lee	notmono
Kevin Staab	mixitup
Nerd	wearelosers
Journalisten	themedia
Skinny Realtor	sellsellsell
Zwilling	badverybad
Zombi	suckstobedead
Vater und Sohn	strangefellows

The Legend of Spyro: A new Beginning

Features & Gimmicks

Sammelt die angegebene Zahl von Kristallen, um diverse Goodies freizuschalten.

Goodie	Kristalle
Puzzles 1-20	20 Kristalle
Puzzles 21-40	40 Kristalle
Winziger Spyro	43 Kristalle
Disco-Palette	45 Kristalle
Permanenter Zoom-Modus	48 Kristalle
Maximale Kraft	51 Kristalle
Unendlich Atem	54 Kristalle

BROTHERS IN ARMS D-DAY

PLAYER'S GUIDE

Überlistet den Feind: Teamtraining, Waffenkunde und Strategien für die Front!

Aufgepasst: Wer am "D-Day" nur drauflosläuft, endet schnell im Kugelhagel – die "Brothers in Arms" rücken taktisch vor, um ihre Gegner zu besiegen. Wer sich an unsere Strategien hält, kann komplette Levels ohne Verwundung überstehen und selbst den anspruchsvollen Kampagnen-Modus bewältigen. *oe*



Gefechtstechniken

Im Gefechtsmodus entscheidet Ihr Euch zwischen Soloschlachten mit Computer-Kameraden und Coop-Einsätzen ohne virtuelle Verstärkung: Dabei dürft Ihr auch die Seite wechseln, Spezialmissionen, Zeitkampf und die komplette Kampagne spielen – mit nur einem Leben.

Der Einzelkämpfer

Gefechte mit Computer-Unterstützung spielen sich wie der Story-Modus, folgt unseren acht Kampfstrategien. Weil Ihr die Missionen vielfach wiederholt, solltet Ihr Euch die Positionen der Feinde in den Karten genau einprägen. Erst wenn Ihr wisst, wo die Gegner auftauchen und was sie dann tun, macht das Spielen des Zeitmodus Sinn. Nutzt dazu die eingebaute Karte, die mehr als nur die groben Stellungen verrät. Wer genau hinsieht und das Gelände kennt, kann die Positionen von versteckten Feinden exakt bestimmen. Dann braucht Ihr nur noch das Gewehr ausrichten und warten, bis der Gegner neugierig wird. Beim Zeitmodus könnt Ihr zum Ende auch Computer-Kameraden opfern, um beim Sturm auf die finale Stellung Zeit zu sparen. Nutzt sie als Ablenkungsmanöver, damit der Feind die sichere Deckung verlässt oder in eine andere Richtung feuert. Dann könnt Ihr mit der MP stürmen und im Nahkampf aufräumen.



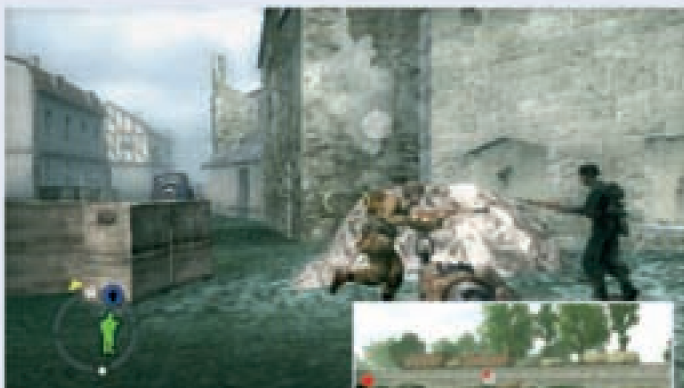
Die taktische Karte verrät dem aufmerksamen Scharfschützen einige Details: Wer das Gelände genau kennt...



...kann sein Gewehr auch ohne Sichtkontakt präzise ausrichten – jetzt muss der Feind nur noch den Kopf heben.

Erfolg durch Teamwork

Bei Taktik-Shootern bleibt die Gruppe zusammen, aber die "Brothers in Arms" müssen mit Kamerad und Feind ein imaginäres Dreieck bilden. So wird der Gegner von zwei Seiten beschossen und muss im Gegenzug seine Munition auf zwei Richtungen verteilen - schlechte Chancen für einen Sieg. Sucht deshalb alternative Routen und lauft parallel zum Mitspieler. Behaltet dabei Euren Kameraden im Blick: Wenn er besiegt wird, ist die Mission gelaufen. Nicht selten müsst Ihr ihn nicht nur vor entfernten Soldaten, sondern auch vor stürmenden Gegnern schützen. Auf kurze Distanz verlassen die Feinde oft ihre Deckung, sie wollen Euch umlaufen und mit dem Gewehrkolben niederstrecken. Weil selbst mit der Maschinenpistole das Zielen auf kurze Distanz knifflig ist, gelingt ein Rettungsschuss mit etwas Abstand leichter. Koop-Partner müssen nicht nur taktisch zum Gegner vorrücken, sondern auch abwechselnd Schutzengel spielen.



Auf kurze Distanz wollen Euch die Gegner mit einem Sturmangriff überraschen. Schützt übermütig vorrückende Kameraden!

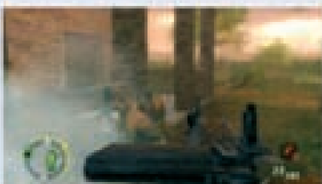


Haltet Abstand und nutzt die unterschiedlichen Schusswinkel, um die Gegner schnellstmöglich auszuschalten.

Acht Strategien für den Kampfeinsatz

1) Waffenkunde

Die optimale Waffe ist bei Euren Einsätzen überlebenswichtig: Für entfernte Gegner wählt Ihr das Gewehr und zielt über Kimme und Korn, während beim Kampf auf kurze Distanz die Maschinenpistole zum Einsatz kommt. Nutzt dabei die automatische Zielfunktion (L-Taste) und gebt kurze Feuerstöße ab. Profis lernen zudem das Zurücktreten von Granaten, denn aus der Deckung solltet Ihr Euch nicht locken lassen. Der Feind flüchtet dagegen gern vor Euren Sprengkörpern: Nutzt sie, wenn Kameraden die feindliche Stellung ins Visier genommen haben.



Der Tod kommt von hinten: Mit der Autozielfunktion könnt Ihr die Gegner blitzschnell umlaufen und so verwirren.

2) Nutzt die Umgebung

Wer den Kopf nicht einzieht, kann ihn leicht verlieren: Lauft von Deckung zu Deckung und bleibt niemals stehen, um Befehle zu erteilen. Es gibt zahlreiche Punkte, die für knieende Soldaten optimale Deckung bieten. Zudem ist das Zielen für stehende Soldaten schwieriger, weil die Hände Eures Helden dann unruhiger werden. Nutzt etwa die Schräge von Steinen, um nur einen Feind in den Schusswinkel zu rücken – dann seid Ihr vor Gegenfeuer weitgehend sicher. Mit der Rifle könnt Ihr weit entfernte Gegner präzise treffen, wenn Ihr das Korn entsprechend ausrichtet.



Die korrekte Stellung macht's: Kniet Euch hin und sucht die vielen Ritzen und Mulden, durch die Ihr in Ruhe zielt.

3) Vorteil für Späher

Eure Computer-Kameraden sind wilde Schützen, die einige Munition in die Landschaft streuen. Ihr ergänzt das Team dagegen mit Euren Sniper-Künsten und als Späher. Lasst auf unbekanntem Terrain die Kameraden an einem geschützten Fleck verweilen und wagt einen Vorstoß, um die feindlichen Stellungen auszukundschaften. Dann könnt Ihr die Schusswinkel der Gegner abschätzen. Beachtet dabei, dass Kugeln durch Hecken fliegen. Das kann Euch zum Verhängnis werden, aber auch Euer Vorteil sein: Zielt etwas unterhalb der roten Feindmarkierungen!



Wer clever schleicht, wird nicht erspäht: Manchen Gegner trefft Ihr durch Büsche und Hecken – achtet auf den roten Zielring.

4) Feinde ein- und ausschalten

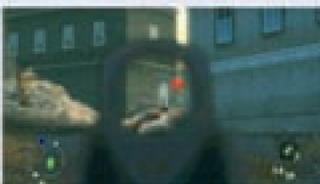
Eure Gegner befinden sich nicht von Anfang an auf dem Schlachtfeld, sondern werden erst aktiviert, wenn Ihr bestimmte Zonen betretet. Anschließend folgen sie vorgegebenen Verhaltensmustern, sie gehen etwa an Ort und Stelle in Deckung oder stürmen zu einer bestimmten Position – dann erwarten sie Euren Angriff. Beobachtet deshalb den Feind und wartet, bis alle ihre Stellungen eingenommen haben, dann lässt sich die Taktik leichter planen. Profis können diese Schalterzonen teilweise auch umgehen, experimentiert im Gefechtsmodus!



Erst wenn Ihr die Kisten erreicht, erscheinen die Gegner: Ertastet die Schalterzonen, um vorbereitet zu sein.

5) Verstärkung anfordern

Wer seine Computer-Kameraden geschickt führt, verliert nur selten einen Mann. Nachdem die Stellungen des Feindes feststehen, könnt Ihr das Team vorrücken lassen. Positioniert die Freunde so, dass sie nur eine feindliche Stellung ins Visier nehmen und auch nur von dort aus beschossen werden können – dabei nicht die Deckung vergessen. Mit gezielten Schüssen könnt Ihr den Feind in die Deckung zwingen und damit den Kameraden freie Bahn für den Gegenangriff geben. Wenn die erstmal drauf halten, gibt's kaum Gegenwehr – startet nun das Flankenmanöver!



Prägt Euch das Schlachtfeld ein und überlegt beim Vorrücken, welche Stellungen Eure Kameraden später einnehmen.

6) Das Flankenmanöver

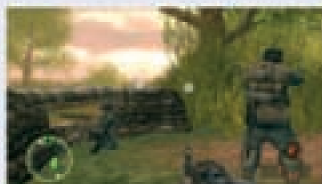
Beim Flankenmanöver rückt Ihr in einem Bogen vor und fallt dem Feind in die Seite. Dieser schmiegt sich an eine Deckung, die von den Kameraden beschossen wird. Dabei achtet er kaum auf seine Flanken oder gar Stellungen hinter ihm: Kriecht in eine geeignete Schussposition oder werft eine Granate! Beide Aktionen werden die Gegner aufscheuchen, dann sind sie Euren Computer-Kameraden ausgeliefert. So kann ein Schuss gleich mehrere Feinde besiegen! Beachtet aber, dass Eure Gegner in höheren Schwierigkeitsgraden Granaten zurückkicken können.



Der Gegner konzentriert sein Feuer auf ein Ziel: Verteilt das Team, um ihn von zwei Seiten in die Zange zu nehmen.

7) Ran ans Geschütz

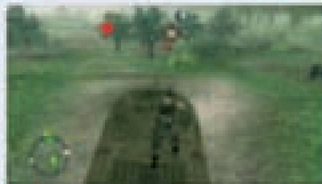
Die Computer-Kameraden sind schwache Scharfschützen, können aber mit dem MG umgehen. Schickt sie an MG-Stellungen und kümmert Euch mit der Rifle um die Soldaten, die rechts oder links am Schusswinkel des Geschützes vorbeihuschen. Als Kommandant müsst Ihr Euch daran gewöhnen, nicht jeden Gegner selbst abzuschießen: Schließlich gibt's hier für das Besiegen vieler Feinde keinen Orden. Überlasst deshalb das Kanonenfutter den Kameraden und konzentriert Euch auf die trickreichen Feinde – nur ein Heckenschütze kann jede Menge Verwirrung stiften.



Gilt nur für den Geschichte-Modus: Im Gefechtsmodus können die Geschütze leider nicht besetzt werden.

8) Gepanzerte Verstärkung

Wenn ein Panzer zu Eurer Einheit zählt, genießt Ihr diverse Vorteile. Er ist vor den MG-Salven sicher und kann sich auch ins Kreuzfeuer stellen. Seine Kanone trifft sogar Gegner, die in Deckung liegen. Außerdem dürft Ihr das MG auf dem Turm besetzen: Nutzt dabei die erhöhte Schussposition, um Euch Überblick zu verschaffen! Der Panzer muss nur die Abwehrraketen fürchten: Schaltet diese mit dem Rifle aus, lasst den Panzer nachrücken und die übrigen Stellungen beschießen. Positioniert den Panzer hinter einer schützenden Mauer, wenn ein feindlicher Tank auftaucht.



Vom MG auf dem Turm habt Ihr Übersicht: Auch am Geschütz könnt Ihr das Feuer der Kanone lenken!

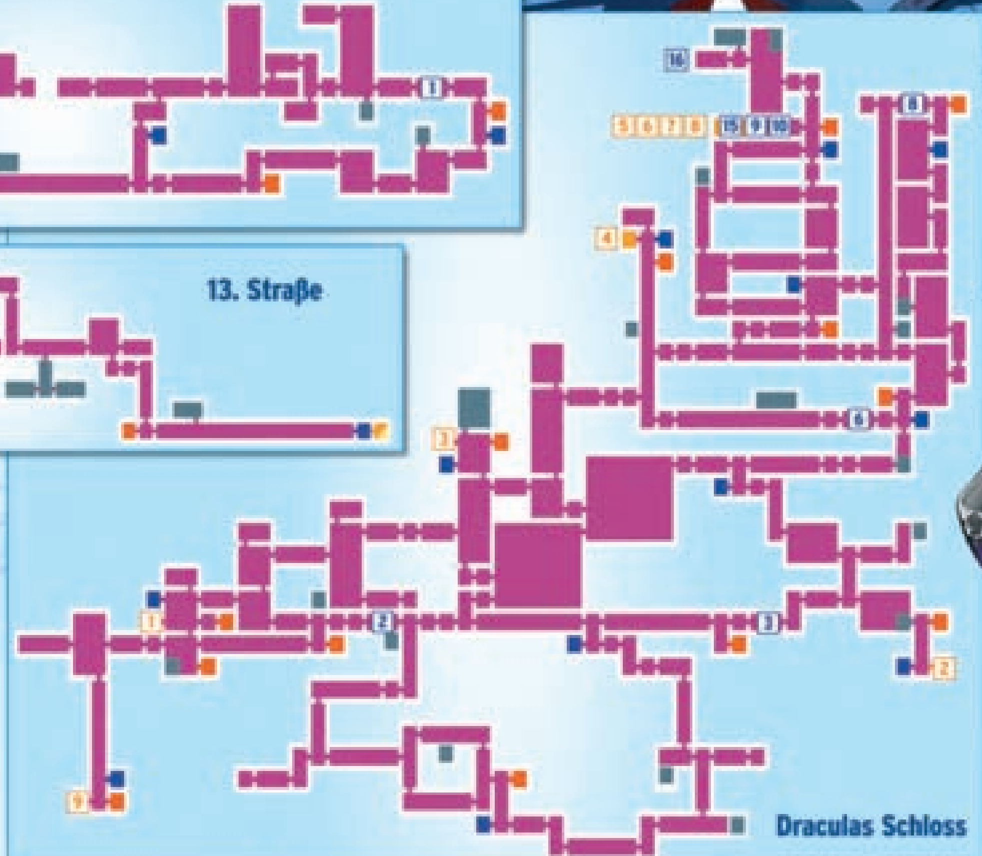
Castlevania
Portrait of Ruin™

Level-Karten und Bosskämpfe der virtuellen Blutsaugerhatz.



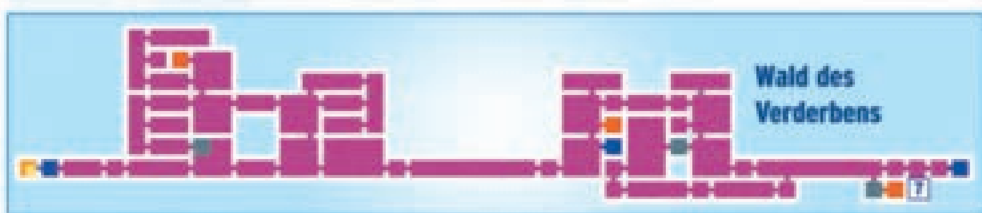






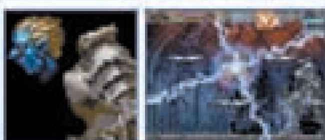






VAMPIRJÄGER-ALMANACH

DULLAHAN



Der kopflose Ritter hat heiliger Energie wenig entgegenzusetzen.

TP: 600

Schwächen: Hiebwaffen, Peitschen, Blitz

Stärken: Eis

Nutzt die Schwächen des kopflosen Ritters und eröffnet den Kampf mit einem heiligen Blitz. Dann lasst Ihr Euren Partner mit dem Rest der MP attackieren und greift Dullahan von der anderen Seite mit Peitsche oder Claymore-Schwert an. Habt Ihr nicht mehr genügend MP für eine Kombo-Attacke, verlegt Ihr Euch auf wechselseitiges Angreifen. Fliegt Euch Dullahans Kopf hinterher, springt Ihr darüber oder rutscht unten durch. Flieht vor den Stampfern auf die Plattformen.





Brauners Gemälde

1. Nebelstadt
2. Sandiges Grab
3. Nation der Narren
4. Wald des Verderbens
5. Dunkle Akademie
6. Verbranntes Paradies
7. Begrabene Stadt
8. 13. Staße
9. Nest des Bösen

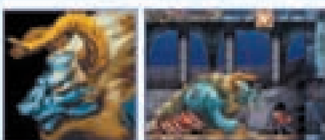
Karten-Legende

- Speicherpunkt
- Teleporter
- Geheimer Raum, mit Morgenstern aufbrechen

Endgegner

1. Dullahan
2. Behemoth
3. Keremet
4. Astarte
5. Legion
6. Stella
7. Dagon
8. Tod
9. Stella & Loretta
10. Gedächtnis der Peitsche
11. Die Kreatur
12. Medusa
13. Mumie
14. Werwolf
15. Brauner
16. Dracula

BEHEMOTH



Zum blauen Bock geht's woanders lang: der halbe Ochse auf dem Kriegspfad.

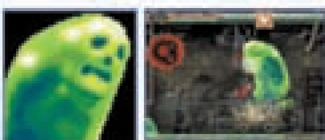
TP: 800

Schwächen: Klingenwaffen, Feuer, Licht

Stärken: Dunkelheit

Charlottes Feuersturm und Jonathans Axt sind die besten Mittel gegen die halbe Portion. Nehmt Euch vor seinen Tentakeln in Acht und beobachtet Behemoths Körpersprache: Stampft er einmal, müsst Ihr unter einem Sprungangriff durchrutschen; haut er zweimal mit dem Huf auf die Erde, geht Ihr auf einer der oberen Plattformen in Deckung. Spuckt das Biest Blut, wehrt Ihr die Brocken mit Eurer Waffe ab. Fahren schließlich Tentakel aus seinem Maul, duckt Ihr Euch drunter weg.

KEREMET



Blubbernder Bösewicht: Keremet besiegt Ihr ohne einen Kratzer.

TP: 666

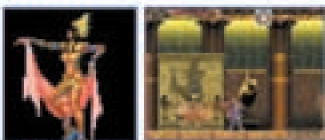
Schwächen: Feuer, Eis, Blitz

Stärken: keine

Einfacher geht's nicht: Nehmt dieselbe Position wie auf unserem Bild ein und drescht vom Rand des Kessels auf den Schleimer ein. Er kann Euch nicht treffen und muss sich bald geschlagen geben.



ASTARTE



Ägyptische Schönheit hin oder her – Charlotte zeigt sich unbeeindruckt.

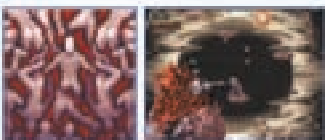
TP: 1.500

Schwächen: Peitsche, Hieb- und Klingenwaffen

Stärken: Feuer, Eis, Blitz, Dunkelheit, Licht

Beginnt diesen Kampf erst, wenn Ihr in der Pyramide die '1.000 Klingen'-Kombotechnik gefunden habt und betretet Astartes Thronraum unbedingt mit Charlotte. Jonathan wird von der ägyptischen Schönheit sofort verhext. Bleibt mit Charlotte stets in Bewegung und weicht den grünen Blitzen und Schockwellen aus. Sobald die untere Energieleiste blinkt, lasst Ihr den Dolchhagel los und geht sofort wieder in Deckung. Wiederholt diese Taktik, bis die aparte Astarte erstarrt.

LEGION



Da fliegen die Fetzen: Peitscht den Fleischmond zurück in die Hölle.

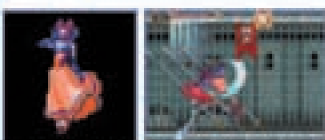
TP: 2.000

Schwächen: Klingenwaffen, Feuer, Licht

Stärken: Dunkelheit

Eure beste Wahl für diesen Kampf ist die Kette 'Nebula'. Peitscht damit zuerst die oberen Segmente der Menschenkugel weg und nehmt Charlotte zu Hilfe. Auf dem Boden bahnt Ihr Euch einen Weg durch die Masse der Leiber und zündet genau unter der Kugel eine 'Vulkan'-Kombo. Habt Ihr den Kern freigelegt, peitscht Ihr wie auf unserem Bild von oben rechts drauf los, hier können Euch die Energiestrahlen nicht treffen, den rotierenden Giftgaswogen weicht Ihr im Uhrzeigersinn aus.

STELLA



Die 'Nebula' trifft die wild herumfliegende Stella am leichtesten.

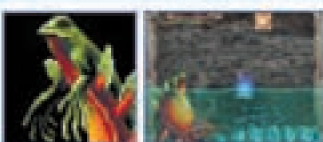
TP: 2.500

Schwächen: Peitschen, Klingen, Feuer, Blitz

Stärken: Eis

Auch diese quirlige Göre könnt Ihr mit der 'Nebula' am effektivsten verhauen, außerdem solltet Ihr Charlotte nur zum Austeilen eines heiligen Blitzes herbeirufen und den Kampf ansonsten allein bestreiten. Greift Stella mit einem Tornado an, rutscht Ihr einfach unten durch, die Schockwelle am Boden überwindet Ihr mit einem Doppelsprung und setzt sofort mit einem Angriff nach. Die kleinen sichelartigen Flugklingen haut Ihr möglichst rasch aus der Luft und kontert ebenfalls.

DAGON



Applaus, Applaus: Der Froschgegner betätigt sich als Wasserwerfer.

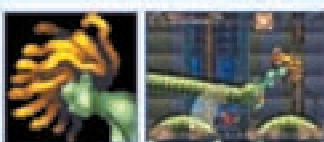
TP: 1.800

Schwächen: Blitz, Licht

Stärken: Eis, Dunkelheit

Diese alte Sumpfunke beharkt Ihr am besten mit einem Speer oder der 'Nebula'; Ihr müsst nämlich den oberen Kopf des Biests erwischen. Wie gehabt wird Charlotte nur für den heiligen Blitz herbeigerufen, ansonsten hält sie sich im Hintergrund. Wenn Dagon anfängt, Wasser in sich hineinzupumpen, solltet Ihr hochspringen und in der Nähe des oberen Kopfes auf dem Wasserspiegel reiten, um der folgenden Spuckattacke auszuweichen. Springt er, rutscht Ihr unter ihm durch.

MEDUSA



Dreht Euch vor Medusas versteinerndem Blick in die andere Richtung.

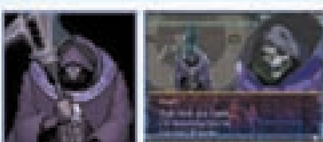
TP: 3.500

Schwächen: Licht

Stärken: Dunkelheit

Nutzt in diesem Kampf Charlotte zum Heilen, falls Ihr versteinert werdet, und steigt ansonsten mit Jonathan und einem guten Schwert in den Ring. Haltet den Kopf unten, wenn Medusa in Schlangenform vorwärts stößt und schlitzt ihr den schuppigen Bauch auf. Wenn die zischelnde Lady ihren Leib in Wellen über den Boden ringelt, stellt Ihr Euch unter ihren Kopf zwischen zwei Bögen und attackiert mit Sprungschlägen. Wenn die Schlangenfrau 'Petrify!' kreischt, dreht Ihr Euch weg.

TOD



Brecht niemals diesen Dialog ab, sonst geht das Spiel nicht weiter!

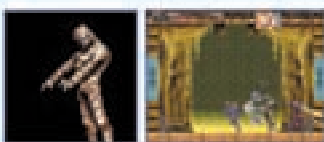
TP: 4.444

Schwächen: keine

Stärken: Dunkelheit

Nehmt Euch zu allererst vor der Sense des Gevatters in Acht; schwebt er über Euch, weicht Ihr zur Seite aus, greift er von der Seite an, springt Ihr drüber. Schlagt außerdem die Minisensen aus der Luft soweit Ihr könnt, denn ihnen auszuweichen ist enorm schwierig. Wenn Tod vier Hände an den Rändern des Bildschirms beschwört, werden diese hintereinander nach Euch greifen – weicht unbedingt aus. Als letzte Attacke wirft Euch der Knochenmann seine Sense hinterher: bleibt in Bewegung!

MUMIE



Gut gewickelt: Der Mumienmann ist elend langsam und behäbig.

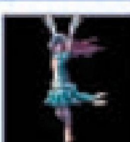
TP: 4.500

Schwächen: Klingenwaffen, Feuer, Licht

Stärken: Dunkelheit

Nutzt die Elementarschwäche des Wickelburschen und schenkt ihm mit dem Meteor-Spruch tüchtig ein, bis Ihr keine MP mehr habt. Dann greift Ihr Euch Alucards Speer oder einen anderen guten Spieß und macht Schaschlik aus dem Mumienmann. Beschwört dieser einen Turm aus drei Steinblöcken, springt Ihr schnell darüber, sonst werdet Ihr in Stacheln geschoben. Unter den herumfliegenden Kacheln könnt Ihr durchrutschen. Generell ist Geschwindigkeit Trumpf bei diesem Kampf.

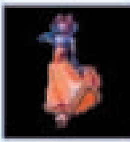
STELLA & LORETTA



LORETTA • TP: 2.500

Schwächen: Peitsche, Klingenwaffen, Feuer

Stärken: Licht



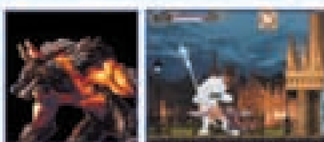
STELLA • TP: 2.500

Schwächen: Peitschen, Klingen, Feuer, Blitz

Stärken: Eis

Diesen Kampf solltet Ihr erst angehen, wenn Charlotte den Segensspruch aus dem ersten Pyramiden-Level gelernt hat. Falls Ihr die Schwestern ohne diesen Spruch besiegt, kommt es zum schlechten Ende und Ihr seht die Hälfte des Spiels nicht. Es genügt, eine der beiden Schwestern mit dem Spruch zu treffen, der sehr lange zur Ausführung braucht. Geht mit Jonathan soweit nach vorn, dass die zaubernde Charlotte gerade noch im Bild ist und haltet diese Stellung.

WERWOLF



Haut den Wolf auf die Pfoten, bevor er die Laterne werfen kann.

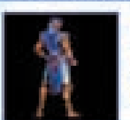
TP: 4.500

Schwächen: Peitschen, Klingen, Feuer, Blitz

Stärken: Hiebwaffen

Der Wolfsmensch reagiert allergisch auf Feuer und geweihte Waffen und hat außerdem keine nennenswerten Distanzangriffe. Wenn er eine Straßenlaterne pflückt, geht Ihr aus der Wurfbahn des improvisierten Speeres, ansonsten haltet Ihr mit der Armbrust drauf oder nutzt eine der drei geweihten Sekundärwaffen Bibel, Kreuz und Weihwasser. Charlotte macht außerdem eine gute Figur mit ihrer Krähen-Beschwörung. Lenkt Wolfi mit Jonathan ab, bis Charlotte fertig gezaubert hat.

GEDÄCHTNIS DER PEITSCHE



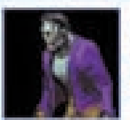
TP: 5.000

Schwächen: Dunkelheit

Stärken: Licht

Bewerft Richter im Sprung mit der Torte und macht einen Rückwärtsschritt. Drängt er Euch gegen die Wand, springt Ihr über ihn und greift von der anderen Seite an.

DIE KREATUR



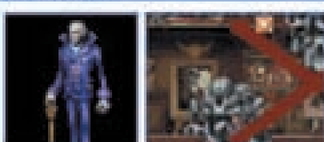
TP: 4.000

Schwächen: Peitschen, Klingen

Stärken: Blitz

Greift mit Charlotte an und springt über den Koloss, um von der anderen Seite reinzuprügeln. Wenn der Riese mit einem Arm ausholt, solltet Ihr schnell zurückweichen.

BRAUNER



Karate siegt über Kommandotruppen-Kampfkunst – Devil Jin vermöbelt Dranov.

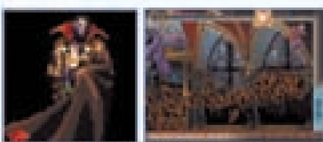
TP: 6.000

Schwächen: Licht

Stärken: Dunkelheit

Packt den Vampirkiller aus und betretet Brauners Atelier ohne Charlotte. Wenn der Schmierfink 'Blood art technique!' schreit und zwei waagrechte Linien oder ein V auf den Schirm malt, springt Ihr schnell zum Rand des Studios; pinselt er ein X, duckt Ihr Euch direkt darunter. Die blutigen Schmierereien könnt Ihr einfach wegpeitschen, dann nutzt Ihr den Specialmove des Vampirkillers, um Brauner weh zu tun. Wenn er 'I'll make you my masterpiece' brüllt, geht Ihr in Deckung.

DRACULA



Der Fledermausschwarm stellt keine Gefahr dar, wenn Ihr schweben könnt.

TP: 6.666

Schwächen: Licht

Stärken: Dunkelheit

Der Endkampf besteht aus zwei Phasen: In der ersten Phase attackiert Euch Dracula zusammen mit seinem besten Kumpel Tod. Sobald Ihr den Raum betretet, lasst Ihr Euch von Charlotte den Geschwindigkeits-Boost verpassen, ansonsten ist der Kampf Männersache. Außerdem solltet Ihr die Technik beherrschen, mit wiederholten Supersprüngen beliebig lange unter der Decke zu schweben. Schließlich braucht Ihr nur noch die Vampirkiller-Peitsche und los geht's: Haltet Euch möglichst hinter Dracula und achtet stets auf den herumfliegenden Tod, der von oben böse reinhaut, wenn Ihr zu lange an einer Stelle steht. Peitscht entweder auf Draculas Kopf oder nach dem Tod, beide teilen sich die Energie. Sobald Dracula den Standort wechselt, bleibt Ihr in Bewegung, springt über seine Feuerbälle und versucht, wieder von hinten anzugreifen. Ist dies nicht möglich, bleibt Ihr in der Luft und drescht auf Gevatter Tod ein. Verwandelt sich der Herr der Nacht in einen Fledermausschwarm, schwebt Ihr mit dem Supersprung unter die Decke. Wenn Tod und Dracula ihre Kräfte zu einer der beiden Supersensen-Attacken bündeln, solltet Ihr den Meteor-Partnermove auslösen. Irgendwann wird Dracula richtig böse und die zweite Phase beginnt. Duckt Euch ans Knie des Monstrums, wenn es steht und peitscht wie wild. Schwebt das Biest in der Luft, greift Ihr mit Sprungattacken an. Die beiden gigantischen Hände müsst Ihr mit einer Meteor-Kombo und Peitschenhieben zurückdrängen. Regnet es feurige Gaben, kontert Ihr ebenfalls mit Meteor.

Gute Unterhaltung!

Extended >>



AB SEITE 90

...GOLDEN OLDIE: GAME BOY ADVANCE

Klassiker-Updates und jede Menge Lizenzspiele – das wird GBA-Spielern heutzutage geboten. Welche sich lohnen und was es zu vermeiden gilt. **Wir klären auf!**

AB SEITE 96



...RETRO-RIESE: SEGA NOMAD

Segas letztes Handheld: Das Mega Drive gab es in vielen Varianten – sogar in tragbarer Form unter dem Namen Nomad. Wie faszinierend ist der US-Import heute noch?

AB SEITE 84

...LIZENZ-DEAL: HANDY

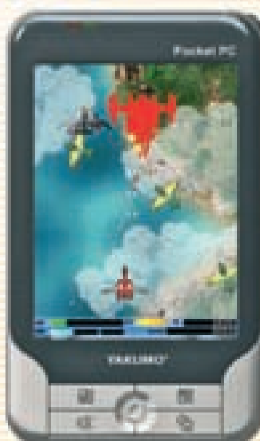
Immer aufwändiger: Den schnellen Euro verdienen mit simplen Billigspielen – das gibt es nach wie vor. Mehr denn je locken nun aber komplexe Games ans Handy, u.a. das brandneue Rollenspiel "Orcs & Elves". Natürlich bei uns im Test.



AB SEITE 94

...WORKSHOP: POCKET-PC

Überblick: Es gibt sehr viele Spiele für den Pocket-PC – nur wo kann ich sie herunterladen und wie gut sind sie? Wir reden Klartext, sichten das Angebot und testen die wichtigsten Neuheiten.



Leseführung >>

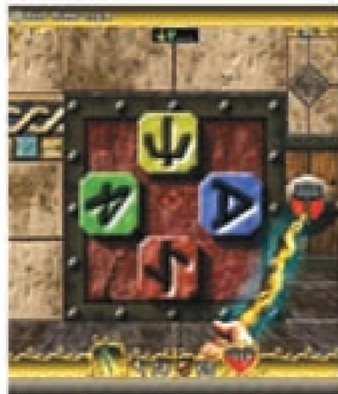
Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie dem hierzulande unbekannten Mega-Drive-Handheld Nomad von Sega.



Handy-Games





In den Kerkern (ganz oben) gibt es einige Rätsel zu entdecken, so müsst Ihr etwa Symbolcodes knacken.

Orcs & Elves

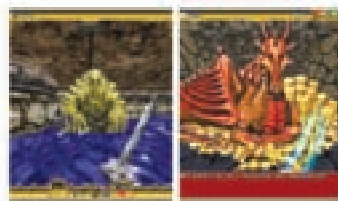
Abenteuer >> Rollenspiel

Hexenjagd in schickem 3D: Vertreibt die teuflische Zauberin von dem Berg Zharrkarag.

Nach dem Erfolg des "Doom RPG" bringt Entwickler Fountainhead ein mittelalterliches Rollenspiel mit derselben Spielmechanik: Prinz Elli macht sich auf die Reise zum Berg Zharrkarag, um dort neun Labyrinth-artige Höhlenkomplexe mit zahlreichen Monstern, Geheimgängen und Schätzen zu erkunden – hier haust eine fiese Hexe, die das Königreich mit ihrer Monsterarmee bedroht. Um ihr rundenweise den Garaus zu machen, bewaffnet sich der Held mit elf Waffen wie Flammenschwert, Medusazauber oder Armbrust. Die Kämpfe sind recht taktisch: Ihr beobachtet das Verhalten der Feinde und setzt die Waffen überlegt ein, um zahlreiche Orcs und Schattenkrieger effektiv in die Flucht zu schlagen. Wenn Euch der Feind überlegen ist, nutzt Ihr allerlei magische Mixturen, die Eure Kräfte stärken, dem Helden im Einzelfall aber auch mal einen Schwips bescheren.

Neben dem Kämpfen und Erforschen stellt Ihr Euch in jedem Abschnitt einer besonderen Herausforderung; erst wenn Runenrätsel gelöst und Barrieren beseitigt sind, dürft Ihr in die nächste Ebene vorrücken. Auf der Reise begegnet Ihr Verbündeten, aber auch gesprächigen Widersachern – das rund zehnstündige Abenteuer hat einige Überraschungen parat. Auch technisch ist "Orcs & Elves" top: Ihr schleicht Euch ruckfrei durch die Gemäuer, lauscht dem opulenten Soundtrack sowie über 100 Soundeffekten.

MOBILE GAMER
SPIEL DES MONATS
HANDY-GAMES



Dank Schnellspeicherung könnt Ihr das Abenteuer jederzeit unterbrechen.



Orcs & Elves	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

9 von 10 – SPIELSPASS

Richtig spannend: komplexes 3D-Rollenspiel mit vielen Geheimnissen und eindrucksvoller Technik.



Electronic Arts und *Mobile Gamer* verlosen die Collector's Edition von „Orcs & Elves"



Ihr wollt mobile Abenteuer erleben, aber Euer Handy ist aus dem letzten Jahrtausend? Electronic Arts und *Mobile Gamer* helfen Euch aus der Patsche: Wir verlosen das brandneue Multimedia-Handy N73 von Nokia samt vorinstalliertem „Orcs & Elves" sowie Promo-CD (z.B. mit Bildschirmschoner für den PC) und ein passendes Mousepad. Das komplette Paket kommt als „Collector's Edition", die weltweit auf 60 Stück limitiert und nicht im Handel erhältlich ist. Für die Teilnahme an der Verlosung schickt Ihr eine Postkarte bis zum 20. Mai 2007; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Orcs & Elves
Wallbergstr. 10
86415 Mering

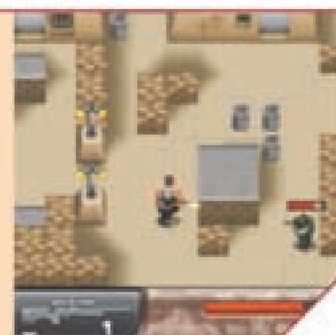
Klatsch und Tratsch in der Wisteria Lane

Die manipulativen TV-Hausfrauen kommen aufs Handy: „Desperate Housewives" von Gameloft wird wie ein Brettspiel funktionieren, man rückt feldweise durch die Wisteria Lane und erlebt in Minispielen die Abenteuer von Susan, Lynette, Bree und Gabrielle. Dabei werdet Ihr schon mal Euren Ehemann im Bett mit einer Konkurrentin erwischen, wie unser Bild beweist.



Die Wüste brennt

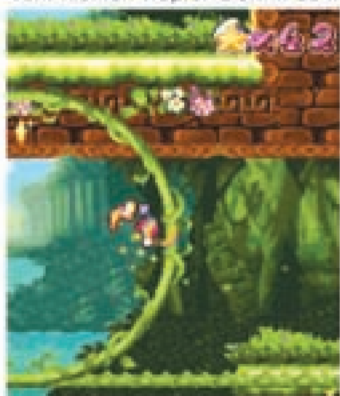
Rovio Mobile schickt Euch als Scharfschütze ins Gefecht: Nach einem Helikopterabsturz muss der „Desert Sniper" den Weg zurück in seine Basis finden – mitten durch feindliches Gebiet. Taktische Entscheidungen sollen die Terroristenjagd prägen: Ihr müsst unentdeckt bleiben, dazu schleicht Ihr und arrangiert Überraschungsangriffe. Außerdem sammelt Euer Soldat Sprengstoff, mit dem sich tödliche Fallen installieren lassen – man darf gespannt sein.



Rayman Raving Rabbids

Reaktion >> Jump'n'Run

Bei seiner Hasenjagd orientiert sich Rayman am Konkurrenten "Sonic" (siehe Ausgabe 4): Er rennt mit gerade noch kontrollierbarer Höchstgeschwindigkeit, kugelt sich durch Loopings und lässt sich von Bumpern kreuz und quer durch die Levels katapultieren. In den drei Wald-, Western- und Technowelten lauern dem Helden auch allerhand Häschen auf, vom kleinen Hüpfer bis hin zum mächtigen Stahlobermotz – ihr bekämpft sie mit Sprung und Schleuderfaust. Andere Hasen könnt Ihr etwa aufpumpen, um sie als Fluggerät zu nutzen und so Hindernisse zu überwinden. Die acht Levels unterhalten mit abwechslungsreichen Aufgaben, sind aber recht schnell durchgespielt. Weil es kaum alternative Pfade gibt, gestaltet sich erneutes Durchspielen unspektakulärer.



Das ist neu: Rayman flitzt durch Loopings und nutzt wie im Flipper Bumper.

Rayman Raving Rabbids	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine



Rasantes wie akrobatisches Hüpfspiel, das allerdings recht kurz ist und stark bei der Konkurrenz abkupfert.

24: Agent in Not

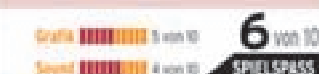
Abenteuer >> Action-Adventure



Mit der Wärmebildkamera habt Ihr die Zielperson immer im Blick.

Erneut muss Jack Bauer Verräter enttarnen, um einen schrecklichen Anschlag zu verhindern. Wie der Vorgänger (siehe Ausgabe 3) präsentiert "Agent in Not" das Abenteuer in technischen Minispielen, die Geschick und Kombinationsvermögen fordern – Ihr knackt unter Zeitdruck Codes und beschattet Verdächtige mit allerlei Technikgimmicks. Leider will sich der Minispielmix nicht so recht in die Handlung einfügen, richtig 'nachspielen' könnt Ihr Jacks Abenteuer daher nicht.

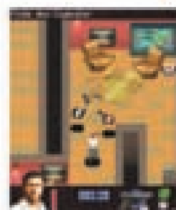
Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte



Pseudo-Abenteuer – basierend auf vielen mittelmäßigen Minispielen.

Lost

Abenteuer >> Action-Adventure



Vorsicht: Neulingen werden einige Überraschungen verraten.

Die Handy-Version der Mystikserie "Lost" stellt die Ereignisse der ersten beiden Staffeln nach. Ihr helft den Verletzten beim Flugzeugabsturz, sammelt im Dschungel Nahrung und stoßt schließlich auf den Bunker mit dem Computer. Fans erkennen zahlreiche Szenen der Vorlage wieder, aber auch ohne TV-Vorkenntnisse sind die vielen Such- und Schießaufgaben spannend. So müsst Ihr etwa über Stämme balancieren und Euch mit eingeschränkter Sicht zurecht finden – eine gelungene Umsetzung.

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte



Originalnahe Umsetzung des TV-Highlights – viel Abenteuer, viel Spaß.

Rainbow Six Vegas

Action >> Taktik-Shooter

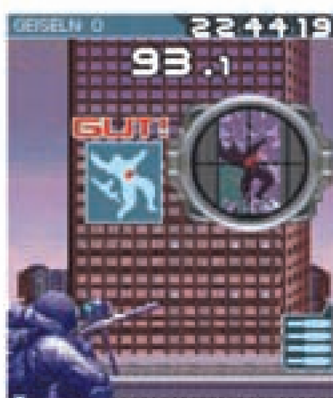
Auch auf dem Handy jagen Tom Clancys Elitesoldaten Terroristen, die in der Innenstadt von Las Vegas zahlreiche Bomben platziert haben. Als Einsatzleiter riskiert Ihr dabei nicht nur das Leben Eurer Spezialkräfte, sondern auch das der Geiseln – da muss man behutsam vorgehen. Wie bei "Socom" (siehe Ausgabe 3) steuert Ihr die Soldaten mit einem Cursor, der sich mit Aktionssymbolen jeder Situation anpasst: So könnt Ihr ohne lästige Menüs oder Sondertasten Blendgranaten werfen, Zünder entschärfen und dem Feind die Klinge in den Rücken rammen – natürlich verfügen Eure Streiter auch über diverse Schusswaffen wie Shotgun und MP. Zudem schmückt Gameloft die Missionen mit einigen Überraschungen und Schleicheinsätzen: Wenn die Terroristen von Eurer Ankunft Wind bekommen, ergreifen sie Gegenmaßnahmen. Dann gilt es Feuerschutz zu leisten oder plötzliche Hinterhalte zu überleben; das kennt man aus dem Vorgänger "Lockdown". Neu sind dagegen die Scharfschützeneinsätze, bei denen Ihr durchs Zielfernrohr blickt und die Terroristen vom Nachbargebäude aus unter Beschuss nehmt. Taktisches Vorrücken von Deckung zu Deckung, nervenaufreibende Schusswechsel und abwechslungsreiche Sonderaufgaben kombiniert "Vegas" zu einem aufregenden Terrorkrieg, bei dem Ihr schon mal in Hektik geratet. Lasst Euch trotz Zeitdruck nicht stressen, die Aufgaben bleiben immer fair.

Für kurze Pausen gibt's obendrein den Sniper-Modus, in dem Ihr das zielgenaue Schießen mit der Rifle für den Ernstfall trainiert.





Nutzt die Deckung und beobachtet den Feind: Wer das Überraschungsmoment optimal nutzt (rechts), verschafft sich einen gewaltigen Vorteil.



Keine Chance für Terroristen: Schützt die Geiseln mit dem Sniper-Gewehr.

Rainbow Six Vegas	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

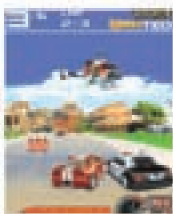


Taktische Action: aufregender Terrorkrieg mit zahlreichen Spezialmanövern und neuem Sniper-Einsatz.



Asphalt 3

Rennspiel >> Action



Wer gegen die Straßenordnung verstößt, wird von der Polizei gejagt.

Stürzt die City mit Lamborghini und Motorrad ins Chaos: In "Asphalt 3" erwarten Euch nicht nur Duellfahrten und illegale Straßenrennen, sondern auch Verfolgungsjagden mit den Cops und wüste Crash-Wettbewerbe – drängt die anderen Verkehrsteilnehmer ins Abseits und kassiert das Kopfgeld. Lockt damit eine Blondine an, die Cops schöne Augen macht. Action-geladene Aufgaben und die detaillierte Grafik garantieren einen Geschwindigkeitsrausch, der Eure Finger zittern lässt.

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

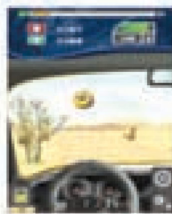
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Klasse: rabiate Rempelrennen mit Action-geladenen Missionen.

Dakar 2007

Rennspiel >> Simulation



Eingeblendete Zeiger weisen auf kommende Kurven hin.

Beim halsbrecherischen Rennen durch die Wüste nehmt Ihr im Cockpit Platz. Auf den 15 Abschnitten beschleunigt der Wagen eigenständig, Ihr lenkt und driftet um die Kurve. Dabei helfen Euch Richtungszeiger, die bevorstehende Kurven signalisieren. Trotzdem könnt Ihr nicht immer rechtzeitig reagieren, denn Euer Vehikel heizt höllisch schnell. Für Handyspieler ist "Dakar 2007" eine völlig neue Herausforderung: Statt auf Gegner zu achten, kontrolliert Ihr Spritanzeige und fahrt alternative Routen.

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

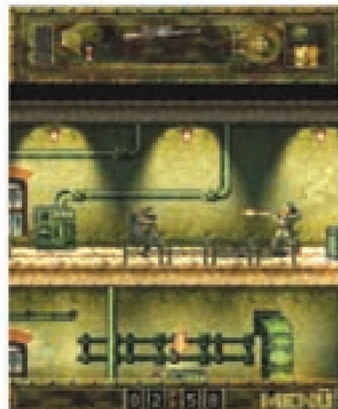
7 von 10 SPIELSPASS

Schnelles Wüstenrennen mit verzweigten Strecken und innovativer Steuerung.

Medal of Honor: Airborne

Action >> Jump'n'Shoot

Den berühmten Ego-Shooter bringt EA Mobile als seitwärts scrollendes WW2-Abenteuer aufs Handy: Euer Soldat schleicht sich in sechs Missionen zum V2-Raketensilo, um diesen zu sabotieren. Dabei wird nicht nur geballert, weil die Munition arg begrenzt ist: Überrascht die Feinde hinterrücks mit dem Messer oder schiebt Kisten vom Balkon, damit sie die Soldaten der Wehrmacht begraben. Natürlich gibt's auch Schalter und Kraxelaufgaben, die allerdings nur mäßige Abwechslung bringen. Spielerisch unterscheiden sich die Levels kaum, zumal Ihr sie recht schnell meistert. Mehr Vielfalt und umfangreichere Ballerabschnitte hätte dem Abenteuer nicht geschadet: Nur im letzten Level macht Ihr reichlich Gebrauch von der Schusswaffe.



Lieber verstecken: Die Munition ist arg begrenzt, setzt sie nur im Notfall ein.

Medal of Honor: Airborne

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Lässt Platz für Verbesserungen: Unkomplizierter Baller- und Schleichmix, der leider zu kurz geraten ist.

NBA Live 07

Sport >> Basketball

In "NBA Live 07" führt Ihr fünf B-Baller im "Schnellspiel" und durch die Saison zum Sieg. Trotz der vielen Spieler habt Ihr optimale Übersicht, weil der Spielfluss recht träge ist. Das gibt Euch Gelegenheit, geschickt zu passen und Dunks zu setzen – Teamplay steht bei "NBA" im Mittelpunkt. Etwas umständlich ist dagegen die Defensive, weil Ihr die Verteidiger mit einer Taste durchwechseln müsst – da verhaspelt man sich schon mal. Dafür dürft Ihr die Aufstellung per Tastendruck wechseln und so die Taktik während des Spiels auf die Gegner abstimmen. Mit 32 Teams, eingebautem Kommentator und Replay-Funktion macht "NBA Live 07" Eindruck, optisch spektakulär sind die Ballwechsel wegen der mickrigen Spieler aber nicht.



Gib die Kugel ab: Beim Pass wird der Zielspieler mit einem Kreis markiert.

NBA Live 07

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> Sprachausgabe

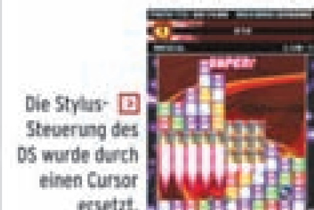
Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Gutes Basketball mit taktischem Teamspiel und Kommentator: die umständliche Verteidigung nervt etwas.

Meteos Astro Blocks

Denken >> Knobelspiel



Die Stylus-Steuerung des DS wurde durch einen Cursor ersetzt.

Gameloft bringt das DS-Knobelspiel (siehe Ausgabe 1) aufs Handy. In "Meteos" sortiert Ihr bunte Steine; drei gleichfarbige in Reihe verschwinden aber nicht, sondern heben ab in die Wolken – und tragen die Steine darüber mit. Das originelle Sortierprinzip lässt sich mit Tastatur zwar weniger komfortabel steuern als mit Stylus, trotzdem habt Ihr den Steinschlag tadellos unter Kontrolle. Fans der Vorlage werden mit zwei neuen Spielmodi (Boss und Puzzle) vor neue Herausforderungen gestellt.

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

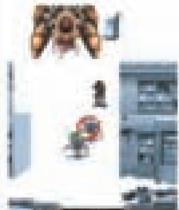
Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Aufgefrischter Knobelspaß dank neuer Spielmodi – fast so gut wie auf dem DS.

Lost Planet

Action >> Shoot'em-Up



Held und Gegner sind klotzig und teilweise schwach animiert.

Der Ableger zu Capcoms vortrefflicher Alienjagd für Xbox 360 spielt sich recht unspektakulär: Die Episode "Trag Zero" schickt Euch gelangweilt von A nach B, dabei nehmt Ihr zahllose Monster aufs Korn. Dazu müsst Ihr nicht mal zielen, das übernimmt der Autofokus. Die Suche nach diversen Schlüsselitems ist ebenfalls unspannend, zumal Ihr nach dem Ableben den kompletten Level wiederholen müsst – Checkpoints Fehlanzeige, das kann ganz schön frusten.

Betriebssystem	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Capcom
Anbieter	>> www.vodaphone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

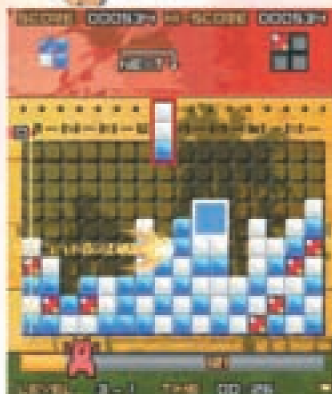
Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

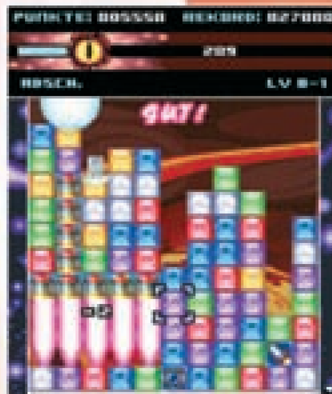
Schwache, stellenweise sogar fade Ballerei zum Xbox-360-Abenteuer.







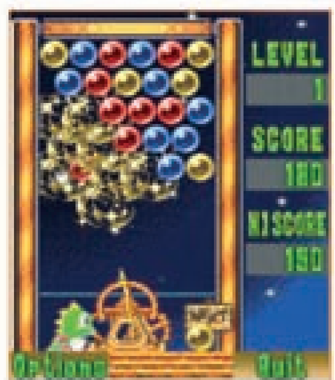
Mit Rhythmus zur Lösung: "Lumines Mobile", ein Ableger des PSP-Highlights.



Hier diente ein DS-Hit als Vorlage: "Meteos Astro Blocks".

SPIELERISCHES GEHIRN-JOGGING

Rätseln statt rosten: Knobelspiele machen Spaß und trainieren die grauen Zellen.





"Puzzle Bobble" (ganz oben) spielt man nur im Endlos-Modus, bei der "Super"-Variante gibt's auch einen Modus mit vorgegebenen Rätseln.



Beim Thema 'spannende Unterhaltung' haben Spieler meist Spionage, mittelalterliche Abenteuer und Baller-Action im Sinn. Dabei kann ein Knobelspiel oftmals viel aufregender sein und Euch auch abseits des Displays für einige Zeit beschäftigen: Wenn sich ein kniffliges Rätsel erstmal im Gehirn festgefressen hat, wird man es nicht mehr so schnell los – schließlich kratzt die fehlende Lösung am eigenen Ego. Aber längst nicht alle Rätselsteller bringen auch die nötige Abwechslung ins Spiel: *Mobile Gamer* untersucht, welche Knobeleien Eure grauen Zellen wirklich fordern.

Videospiel-Referenz

Im Dschungel der vielen Knobelspiele kann man sich leicht verirren, Rätselfreunde halten sich deshalb in erster Linie an die Umsetzungen von Handheld und Konsole. Electronic Arts bringt gleich zwei Versionen des berühmten "Tetris" aufs Handy. Die "Mania"-Variante veredelt den Klassiker mit neuen Spielmodi, in denen etwa gleichfarbige Steine verschmelzen oder neuartige Sonderklötze selbst Profis vor Herausforderungen stellen. Fans von "Lumines" und "Meteos" verlassen sich auf Gameloft, die beide Handheld-Knobler überarbeiteten: "Lumines Mobile" fasziniert wie auf der PSP mit grandiosem Soundtrack, der sortierte Steine rhythmisch abbaut. Einen detaillierten Test zu "Meteos Astro Blocks" findet Ihr auf Seite 86.

Bei Taitos "Puzzle Bobble" wird nicht sortiert, hier ballert man mit dem Katapult farbige Kugeln an Kugelreben, die von oben ins Spielfeld wachsen – drei gleichfarbige Kuller verschwinden. Besorgt Euch aber nicht das Original von Taito, sondern die "Super"-Variante von Kaasa: Neben dem Endlosspiel lockt hier ein Level-Modus, in dem Ihr vorgefertigte Reben auflösen müsst – ganz schön knifflig!

Klasse Klone

Die meisten Handyspielentwickler setzen keine Videospielgrößen um, sie ahmen die berühmten Vorbilder lieber nach. Ein frisches Design und dezente Regelvariationen, schon ist das eigene Knobelspiel fertig. Dabei geht der Charme des Originals aber oftmals verloren, wie etwa der kindliche "Columns"-Abklatsch "Lego Bricks" beweist. Hier fallen jeweils zwei farbige Lego-Würfel ins Spielfeld, die Ihr der Farbe nach stapelt. Wesentlich spannender ist die Variante "Gem Jam Fever" von Infospace, die das ausgelutschte Spielprinzip umfangreich erweitert: Es fallen immer drei Steine am Stück ins Spielfeld, außerdem gibt's ein Combosystem und insgesamt 14 Voodoozauber – damit lassen sich jeweils bestimmte Steine oder Kombinationen selbiger auflösen. Ähnlich verhält es sich mit dem

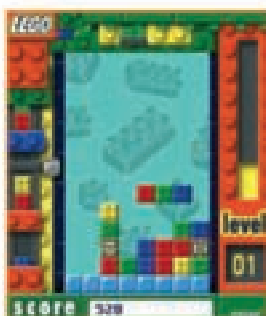




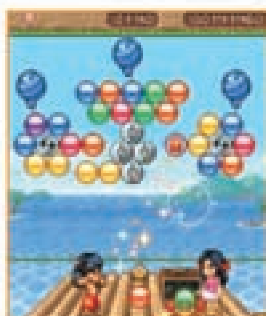


"Gem Jam" gibt's in verschiedenen Ausführungen: "Fever" (links) spielt man an Fasching, zu Weihnachten lockte die "Christmas Edition" (rechts) mit saisonalen Gimmicks.

"Puzzle Bobble"-Clone "Bubble Bash", in dem man Perlen an die Decke schießt: Es gibt neuerdings Obermotzkämpfe, Aufgaben mit Zeitdruck und 20 Sonderperlen. Diese nehmen etwa die Farbe beliebiger Perlen an oder sie sprengen einzelne von der Rebe. Mit 100 Levels und erspielbaren Geheimnissen ist "Bubble Bash" daher eine lohnenswerte Alternative für Spieler, die "Puzzle Bobble" schon in- und auswendig kennen – verschafft Euch auf dem Handy etwas Abwechslung.



Fader Klon mit "Columns"-Spielsteinen: "Lego Bricks".



"Bouble Bash" sticht mit seinen vielen Neuerungen hervor.

Staraufgebot

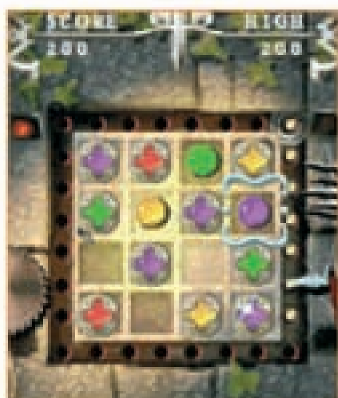
Wie in anderen Genres gibt's auch bei den Knobelspielen einige Titel, die Euch mit berühmtem Namen locken wollen. So sind etwa "Tomb Raider: Puzzle Paradox" und "Disneys 3 in 1 Puzzle Pack" exotische Sammlungen von Grübelaufgaben, die trotz Unterstützung von Lara und Mickey schnell langweilen. Besser macht's "The Da Vinci Code: Light Puzzle", in dem Ihr mit Spiegeln Lichtstrahlen umlenkt – dank der ungewöhnlichen Spiellogik (keine Klötzchen, keine Bällchen) macht die Knobelei ordentlich Laune.

Wegweisende Unterschiede sucht Ihr dagegen bei den vielen "Sudoku"-Umsetzungen mit der Lupe, meist differieren sie nur durch den Nutzen der Beraterfunktion. Die überraschende Ausnahme unter den meist mittelmäßigen Lizenz-Knobeleien ist jedoch "Paris Hiltons Diamonds Quest": Die Handy-Experten von Gameloft haben der Millionenerbin eine ganze Schatztruhe voll Edelsteine aufs Kleid geschneidert, die es zu sortieren gilt. Dabei erwartet Euch jede Menge Abwechslung wie Zeitlimit, das Suchen von Spezialsteinen und eine Memory-Bonusrunde – als Belohnung winken Schnappschüsse des Möchtegern-Models und weitere Trophäen. *oe*

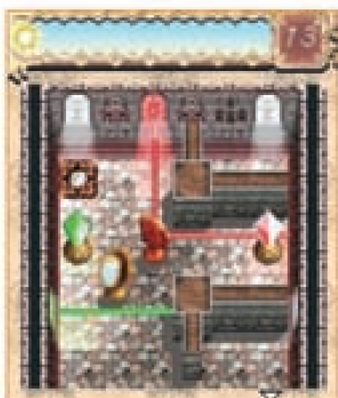
Knobelspiele

Name	Hersteller	Wertung
Aqua Stax	Infospace	7 von 10
Absolute Minesweeper	Digital Chocolate	7 von 10
Bomberman Panic!	Living Mobile	6 von 10
Bouble Bash	Gameloft	8 von 10
Chainz	Mr Goodliving	6 von 10
Cubis	Infospace	7 von 10
Disneys 3 in 1 Puzzle Pack	Living Mobile	6 von 10
Freakballs	Gamyo	6 von 10
Galileo Sudoku	Softgames	7 von 10
Gem Drop	Mr Goodliving	6 von 10
Gem Jam	Infospace	8 von 10
Gem Jam Christmas Edition	Infospace	8 von 10
Gem Jam Fever	Infospace	8 von 10
Himmel und Hulle	Disney Mobile	7 von 10
Jewel Quest	I-Play	7 von 10
Lego Bricks	Hands-On	6 von 10
Lumines Mobile	Gameloft	8 von 10
Marble Galaxy	Infospace	7 von 10
Marble Miracle	Infospace	6 von 10
Mastermind	Glu Mobile	7 von 10
Meteos Astro Blocks	Gameloft	7 von 10
Paris Hiltons Diamond Quest	Gameloft	8 von 10
Pile Up!	Mr Goodliving	7 von 10
Platinum Sudoku	Gameloft	7 von 10
Puzzle Bobble	Taito	7 von 10
Puzzle Magic	FDG	7 von 10
Slide-A-Lama	Redboss Games	7 von 10
Slyder	I-Play	6 von 10
Sokoban ME	Living Mobile	7 von 10
Spellboys	Handy-Games	7 von 10
Sudoku – Classical Edition	Plan 8	7 von 10
Sudoku Garden	Hands-On	7 von 10
Super Puzzle Bobble	Kaasa	8 von 10
Tetris	Electronic Arts	8 von 10
Tetris Mania	Electronic Arts	9 von 10
The Da Vinci Code: Light Puzzle	Blaze	7 von 10
Tomb Raider: Puzzle Paradox	Infospace	5 von 10
World King Spelltris	Digital Chocolate	7 von 10





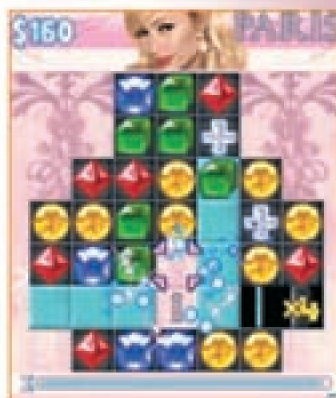
"Tomb Raider: Puzzle Paradox" erklärt seine Rätsel unzureichend.



"The Da Vinci Code: Light Puzzle" lenkt das Licht in die Kristalle.



"Disneys 3 in 1 Puzzle Pack" enthält u.a. einen "Shanghai"-Clone.



Überraschend unterhaltsam: "Paris Hiltons Diamond Quest".



Game-Boy-Galaxie >>

Das hätte sich Bartz nicht träumen lassen: Nachdem er vor 15 Jahren auf seinem Chocobo-Reitvogel zur Welterkundung aufgebrochen war und dabei über ein Abenteuer stolperte, das ihn schließlich zu einem verzeifelten Endkampf in den Weiten des Alls führte, muss er 2007 noch mal ran: Mit der Neuauflage des Super-NES-Klassikers von 1992 bringt Square-Enix den vorletzten Teil seiner "Final Fantasy"-Remake-Serie auf den Game Boy Advance; wie die Vorgänger mit leicht verbesserter Grafik, Monster-Enzyklopädie und zusätzlichen Dungeons.

Der fünfte Teil wurde im westlichen Sprachraum erst 1999 als Playstation-Import verfügbar und optimierte das mit Teil 3 eingeführte Job-System: Ihr dürft aus mehr als 20 Berufsklassen wählen und Eurer vierköpfigen Truppe Fähigkeiten antrainieren, die unabhängig von späteren Berufsänderungen weiter genutzt werden können. So fightet Ihr mit magisch begabten Nahkämpfern, hochgerüsteten Barden und schwertschwingenden Heilern gegen die Mächte der Dunkelheit, die in der Person des gottgleichen X-Death das Multiversum bedrohen. Dabei freuen sich Veteranen über neu gezeichnete Charakterportraits, vier zusätzliche Jobklassen und drei Extra-Dungeons. Neulinge lernen die klassischen Zeitbalken-Rundenkämpfe schätzen und experimentieren mit den auch heute noch erstaunlich komplexen Berufsklassen: Mit einer Party putziger Pummelchen erkundet Ihr Schiffsfriedhöfe, Pyramiden oder Meteoriten und bestreitet alle paar Schritte Zufallskämpfe. Dargestellt mit simplen Zutaten, erlebt Ihr ein episches Drama, das Euch über 40 Stunden fasziniert.

Unser Test basiert auf der US-Version. Die übersetzte deutsche Fassung erscheint am 16. März.





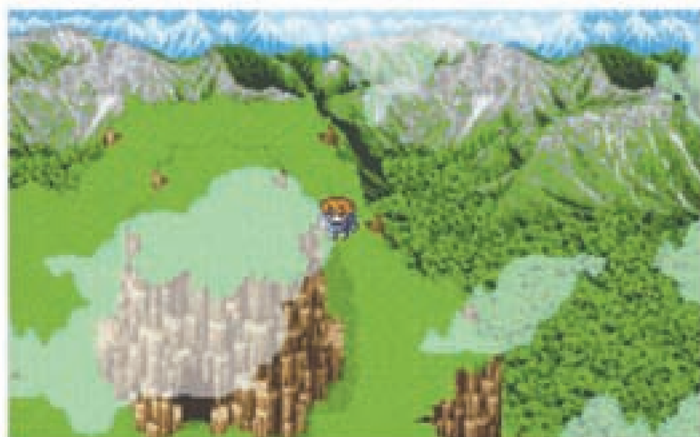
Rundenweise: Ob gewöhnliche Zufallskämpfe (links) oder Bossduelle (rechts), Standbild-Monster vom Feinsten gibt's zuhauf.

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS GAME BOY

Final Fantasy 5 Advance

Abenteuer >> Rollenspiel

Bartz, Galuf, Lenna & Faris retten mit Pummelcharme und Jobvielfalt die Rollenspielwelt.



In den Bergen wohnt die künstlerische Freiheit: Transparente Wolkenfelder und pseudo-dreidimensionale Mehrebenen-Effekte gehörten 1992 zur technischen Oberklasse.



Final Fantasy 5 Advance

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix/Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 9 von 10

9 von 10 SPIELSPASS

Gelifftetes Remake des SNES-Klassikers mit flexiblem Job-System, quietschbunter Optik und tollem Soundtrack.

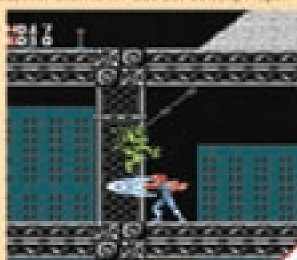
Top 20: Game Boy Advance

Die besten 20 Spiele der letzten 18 Monate. Auch die Tests dieser Ausgabe sind bereits in die Tabelle eingearbeitet.

Spiel	Hersteller	Genre	Spielspaß	Test in
Fire Emblem: Sacred Stones	Nintendo	Denken	9	MG 1
Gunstar Future Heroes	THQ	Action	9	MG 2
Mario Power Tennis	Nintendo	Sport	9	MG 2
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Reaktion	9	MG 2
Pokémon Smaragd	Nintendo	Abenteuer	9	MG 1
Final Fantasy 5 Advance	Square Enix	Abenteuer	9	neu
Mega Man Zero 4	Capcom	Reaktion	8	MG 1
Rebelstar: Tactical Command	Namco/Atari	Denken	8	MG 6
Polarium Advance	Nintendo	Denken	8	MG 4
FIFA 07	Electronic Arts	Sport	8	MG 6
Pokémon Mystery Dungeon	Nintendo	Abenteuer	7	MG 6
Harvest Moon: More Friends...	Ubisoft	Denken	7	MG 6
Sigma Star Saga	Namco/Atari	Abenteuer	7	MG 5
Yu-Gi-Oh! Duel Academy	Konami	Denken	7	MG 5
Drill Dozer	Nintendo	Reaktion	7	MG 4
Zooo	Ignition	Denken	7	MG 1
Final Fantasy 4 Advance	Square Enix	Abenteuer	7	MG 4
FIFA 06	Electronic Arts	Sport	7	MG 2
Dr. Mario & Puzzle League	Nintendo	Denken	7	MG 2
Tales of Phantasia	Namco	Abenteuer	7	MG 4

Capcoms NES-Kollektion

„Capcom Classics Mini Mix" lässt drei NES-Oldies in neuem Glanz erstrahlen. So bekämpft Ihr beim Actionspiel „Strider" (Bild unten) Soldaten und Drohnen mit dem Laserschwert. Die Keilerei „Mighty Final Fight" wiederum entpuppt sich als Schrumpfversion der berühmten Prügelserie. „Bionic Commando" schließt den Mix ab, hier stürmt Ihr aus der Seitenperspektive Militärfestungen und nutzt dabei allerlei Spezialausrüstung wie das Schwungseil. In den USA ist das Modul bereits im Handel, einen Termin für Europa gibt es derzeit noch nicht.



Game Boy: Neue Special Editions

Wer den Game Boy bereits abgeschrieben hat, wird von China eines Besseren belehrt: Mitte Januar erschienen dort zwei neue Sondermodelle des Game Boy Advance, nämlich die Editionen „Mario" und „Donkey Kong" mit jeweils aufgedrucktem Portrait des Namensgebers (siehe Bild). Hierzulande werden die Sammlerstücke voraussichtlich nicht erscheinen.



Alex Rider: Stormbreaker

Abenteuer >> Action-Adventure

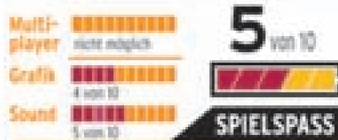
Im GBA-Spiel zum Kinofilm "Stormbreaker" steuert Ihr Teenager Alex Rider aus der Vogelperspektive: Der frisch gebackene MI6-Agent schleicht sich hinter dem Rücken von Wachen vorbei, sammelt Keycards und nutzt zahlreiche Technikgimmicks. So gilt es etwa mit einem Detektor Wanzen aufzuspüren und diese unbemerkt zu beseitigen. Zum Kampf nutzt Alex neben Waffen wie dem Lähmungsfüller drei Nahkampfattacken, taktisch sind die Fights allerdings nicht: Man braucht sogar etwas Glück, damit der erste Schlag sitzt. Neben dem verdeckten Einsatz erwarten Alex auch Verfolgungsjagden auf dem Buggy, die dezente Abwechslung ins Abenteuer bringen. "Stormbreaker" hat zwar viele Spion-Gadgets, die machen das Abenteuer aber keineswegs vielfältiger – meist lauft Ihr lediglich bestimmte Stellen im Level ab. Dies ist trotz Wächtern alles andere als spannend.



Die Wache könnt Ihr bekämpfen oder hinterrücks mit dem Stift lähmen.



Alex Rider: Stormbreaker	
Entwickler	>> Razorback, GB
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Schwacher Rätselmarathon zur Kino-Vorlage, der Euch unspannend von Punkt A nach Punkt B schickt.

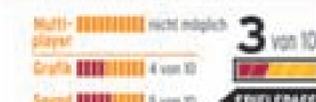
Agent Hugo Roborumble

Reaktion >> Jump'n'Run



Mit seinem Hoverboard stellt sich "Agent Hugo" der Robo-Invasion entgegen. Wie in der TV-Vorlage düst man dabei auf drei Spuren, neu sind aber Schutzschild und Waffen wie Bombe oder Laser. Zudem gibt's auf den Pisten Schanzen, Beschleuniger und allerlei Extras abzuräumen. Die neuen Elemente würzen das TV-Spiel mit mehr Herausforderungen, es wird aber nach wie vor nur Fans ansprechen – mit den verwinkelten Welten von Mario und den Skate-Stunts von Tony Hawk kann Hugo keinesfalls konkurrieren.

Entwickler	>> Program Ace, GB
Hersteller	>> ITE Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Dezent erweiterte Version des Ausweichspiels aus dem Fernsehen.

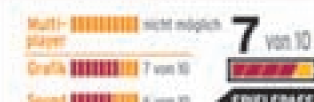
Avatar Herr der Elemente

Abenteuer >> Action-Adventure



Im Action-Adventure zur Zeichentrickserie legen sich die Kampfkunstexperten Aang, Katara und Sokka mit der mächtigen Feuernation an. Dabei erforschen die Helden Labyrinth-artige Wald-, Höhlen und Festungskomplexe und lösen mit vereinten Talenten zahlreiche Rätsel. Wenn die Muckies von einer Figur nicht reichen, müssen die Kameraden mit anfassen. Sogar die Kämpfe mit wilden Tieren, Soldaten und Obermotzen sind dank Combo und Fernattacken spannend. Diese TV-Umsetzung ist nicht nur für Fans interessant.

Entwickler	>> Halfbrick, Australien
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Solides Action-Adventure mit Teamwork und taktischen Obermotz-Kämpfen.

Die Biene Maja Klatschmohnwiese in Gefahr

Reaktion >> Jump'n'Run

Auch die Klatschmohnwiese wird vom Sturm gebeutelt – dabei werden 16 Freunde von Maja und Willie in alle Himmelsrichtungen verstreut. In 36 Levels sucht Ihr nach den Kumpanen; die Plattformwelten sind mit zahlreichen Parallelpfaden und Bonusräumen recht umfangreich geraten, Ihr entdeckt immer wieder neue Abschnitte und Abkürzungen. Die Hüpfpassagen verlangen dank bröckligem Boden, Katapultpilzen und beweglichen Ebenen nach feinfühliger Steuerung. So können Maja und Willie springen und dabei ein paar Flügelschläge fliegen; auf diese Weise überqueren sie Abgründe und erreichen entfernte Absätze.



Wer alle Blumen abräumt, sammelt bald einige Extraleben.

Das Flugmanöver kostet jedoch Honig, den es nur bei besonderen Blumen gibt. Wer alle Teile der verzweigten Levels entdecken will, muss seine Kräfte überlegt einsetzen. Zudem stellen sich Maja und Willie einige Gegner in den Weg. Ameise und Käfer hüpfen ihr gar aufs Dach.

Trotz aller Gefahren bleibt das Abenteuer auch für Einsteiger überschaubar, denn Pfeilpflanzen weisen Euch stets den rechten Weg. Neben den Jump'n'Run-Levels warten auch Flugpassagen ohne Honigsprit, die eigenständig scrollen. Hier müsst Ihr allerlei Ungeziefer ausweichen und mit geschickten Flugmanövern Blumen- und Wabenboni abräumen.

„Klatschmohnwiese in Gefahr" ist ein vergnügliches Hüpfspiel, das wenig Drumherum bietet. Die Handlung bleibt im Hintergrund und die beiden Helden spielen sich identisch. Wir vermissen zudem den berühmten Soundtrack.



In den Fluglevels dürft Ihr Euch nicht vom Bildschirm drängen lassen.



Die Biene Maja	
Entwickler	>> Independent Arts, D
Hersteller	>> Midway
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Klasse für die Kleinen: unkompliziertes, aber forderndes Maja-Hüpfspiel mit taktischem Honig-Einsatz.

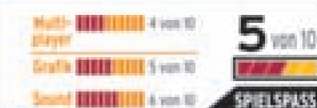


Happy Feet
Reaktion >> Jump'n'Run



Auf dem Game Boy ist das Pinguin-Abenteuer "Happy Feet" nicht halb so witzig wie im Kino. Die Artgenossen schicken Euch gelangweilt kreuz und quer durch die Eiswelt; dabei hüpft Ihr über Plattformen, brecht Eisblöcke mit Eurer Stimme und lernt weitere Talente. Unnötiges Geplauder und mehrfaches Durchsuchen derselben Abschnitte gestalten die Hüpferei dabei recht öde, an anderer Stelle ist die Aufgabe nicht eindeutig ersichtlich. Kleine Spieler werden leicht verwirrt, diese Kino-Umsetzung braucht niemand.

Entwickler	>> Artifical Mind, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



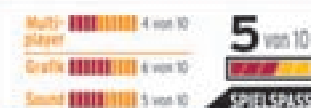
Chance verspielt: witzloses Hüpfspiel zum eisigen Kinovergnügen.

Arthur und die Minimoys
Reaktion >> Jump'n'Run



Diese Kino-Umsetzung orientiert sich am Hüpfspielklassiker "Lost Vikings". Die drei Helden Arthur, Selenia und Betameche beherrschen individuelle Talente, mit denen Ihr den knobellastigen Weg zum Level-Ausgang freiräumt. Dazu dürft Ihr jederzeit auf Knopfdruck die Figur wechseln. Leider sind die Abschnitte recht linear und die Hinweise karg, weiter kommt Ihr oftmals nur mit stupidem Herumprobieren. Deshalb frusten Arthur und seine Freunde mehr, als sie unterhalten: Zum Glück gibt's auf dem GBA klasse Alternativen.

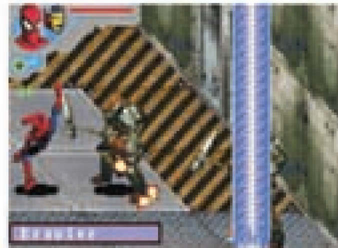
Entwickler	>> Mystic, Frankreich
Hersteller	>> Atari
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Drei Helden, eine Aufgabe: simple Rätselei im Hüpfspiel-Land.

Marvel Ultimate Alliance
Action >> Beat'em Up

Die "Ultimate Alliance" bilden zehn Marvel-Helden, die sich gemeinsam der Unterwelt entgegenstellen: Deadpool, Elektra, Iceman, Blade, Captain America, Spider-Man, Thor and Wolverine, Thing und Ms. Marvel prügeln sich raumweise durch Industrieanlagen und unterirdische Gewölbe. Dabei beherrscht jeder Held einen Sprungkick sowie eine Standard-Combo, die Ihr mit einer Taste auslöst. Außerdem aktiviert Ihr mit der Schultertaste Spezialangriffe, für die Ihr Superenergie und Waffen sammelt.



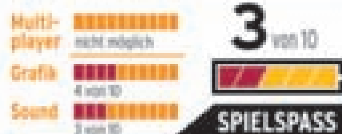
GBA Bis es weiter geht: Neue Feinde werden in die Räume gebeamt.

Leider sind die Kloppereien überaus langweilig, weil Ihr sie mit einer einzigen Taste gewinnt. Die Abenteuerelemente geben Euch kaum Rätsel auf, Keycards liegen direkt am Wegrand. Selbst technisch will Euch die Marvel-Clique nicht beeindrucken: Die Figuren sind klotzig, die Soundeffekte kratzig und die Umgebung kahl – von Superlativen kann in "Ultimate Alliance" nicht die Rede sein.



Marvel Ultimate Alliance

Entwickler	>> Barking Lizards, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Masse ohne Klasse: plumpe Keilerei, bei der Ihr die Figur statt das Manöver wechselt.

Rayman Raving Rabbids
Reaktion >> Jump'n'Run

Die bösen Hasen treiben auch auf Handheld ihr Unwesen – zum Glück kann sie Rayman vertreiben. Im Vergleich zur Handy-Version (siehe Seite 85) ist das GBA-Abenteuer deutlich rätsellastiger: Zahlreiche Türschalter, Stampfer und andere Mechanismen versperren Rayman den Weg, außerdem kann er neben den üblichen Faustwirbel- und Helikoptermanövern mit Kostümen neue Talente lernen. In den fünf Welten zu je fünf Levels fordern Euch auch einige Obermotze zum Duell, deren Attacken Ihr geschickt ausweicht und diese kontert. Daneben sorgen die Rennen mit der Flugmaschine sowie der Zeitmodus für Abwechslung.

„Raving Rabbids" ist ein unterhaltsames Hüpfspiel, das mit detailliert animierten Figuren tolle Comic-Athmosphäre bietet. Spielerische Neuerungen solltet Ihr aber nicht erwarten, denn die Spielelemente kennt man schon aus anderen Hüpfabenteuern.

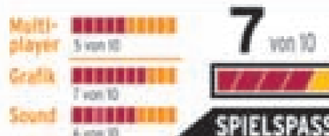


GBA Taktische Duelle: Hüpft über die Maske und verpasst ihr die Faust.



Rayman Raving Rabbids

Entwickler	>> Ubisoft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



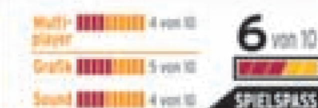
Spaßiges Hüpfspiel für Helden mit Köpfchen, das aber keine neuen Ideen ins Genre bringt.

Tomb Raider Legend
Abenteuer >> Action-Adventure



Erneut durchstöbert Lara neun Levels nach antiken Kostbarkeiten. In Peru, Nepal und Ghana muss sie dazu vor allem kraxeln, hangeln und Hindernisse aus dem Weg schieben. Wie in früheren Abenteuern ballert Ihr auch auf diebische Konkurrenten und löst eine Hand voll historisch anmutender Minirätsel. Leider sind weder die Klettereien noch die Feuergefechte wirklich spannend; z.B. weil es bei Letzteren kaum Deckung gibt. Gelungen ist dagegen die stylische Comic-Präsentation der Handlung.

Entwickler	>> Human, USA
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



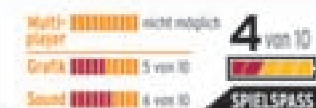
Und nochmal: unspektakulärer Kraxelmarathon für Lara-Fanatiker.

Superman Returns
Action >> Shoot'em-Up



Superman feiert seine Rückkehr in 20 Kapiteln, die Knobel- und Ballerelemente mischen. In jedem Abschnitt müsst Ihr unter Zeitdruck Kristalle sortieren, außerdem fliegt Ihr mit Superman durch horizontal scrollende Schauplätze der Filmvorlage. Dabei nutzt Ihr verschiedene Angriffe wie Eishauch und Laserbeam, um die dafür anfälligen Monster vom Himmel zu holen – als Belohnung kassiert Ihr weitere Kristalle. Der Mix spielt sich zwar abwechslungsreich, ist aber ohne erkennbaren Zusammenhang arrangiert.

Entwickler	>> Tiburon, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Exotischer Rätsel- und Ballermix, der wenig Abwechslung bietet.

Pocket-PC-Power >>

Rennspiele sind auf dem Pocket-PC eher selten und zudem meist recht knapp; zum Glück bringt Infinite Dreams jetzt eine Raserei für Dauerzocker: Bei "K-Rally" duellieren sich vier Offroad-Piloten auf Sand, Eis und Asphalt. Dabei wird nicht nur gedrängelt und mit dem Nitro Gas gegeben, es kommen auch allerhand Waffen zum Einsatz – Raketen und Minen heizen Euren Kontrahenten ordentlich ein! Dabei müsst Ihr Euch auf das Verhalten der 14 Computer-Piloten individuell einstellen.

Zusätzlichen Nervenkitzel verschaffen Missionen und Wetteinsätze: So gilt es etwa einen bestimmten Fahrer aus dem Weg zu räumen – und wer obendrein eine stattliche Summe auf seinen Sieg setzt, kann mächtig Moneten abräumen. Das erspielte Geld investiert Ihr in der Tuning-Garage, hier lassen sich die zehn Rennwagen mit diversen Upgrades z.B. für Getriebe und Schilde aufmotzen. Außerdem sammelt Ihr für gekonnte Manöver und bei Sieg Erfahrungspunkte, die fünf Spielmodi öffnen: In der Meisterschaft fahrt Ihr für einen Sponsor, der alle Kosten übernimmt. Bei der Karriere seid Ihr dagegen auf Euch allein gestellt, investiert Eure Gewinne mit Weitsicht. Das Kämpfen wird beim Quickrace trainiert und im Ghost-Modus optimiert Ihr Eure Rundenzeiten. Zuletzt wird der Streckengenerator freigeschaltet; damit lassen sich neue Pisten erschaffen. Die könnt Ihr auch zusammen mit Euren Bestzeiten online stellen, um andere Spieler zu beeindrucken. Der eingebaute Tutor macht Euch nach und nach mit allen Elementen der Raser vertraut. Obwohl "K-Rally" die Rempeleien aus der Vogelperspektive zeigt, erwartet Euch detailliert animierte 3D-Grafik: Die Pisten führen unter Stämmen durch und über Hängebrücken, am Wegrand schmücken flatternde Fahnen und mächtige Bäume die Landschaft. Nebel, Schneefall, Regen und Dämmerung beeinträchtigen je nach Strecke die Sicht, außerdem haben die Entwickler an zahlreiche Effekte wie Feuer, Rauch, Funken und Wasser gedacht.



Updates sollen "K-Rally" um neue Flitzer, Grafiken und einen Mehrspielermodus für Bluetooth und WLAN bereichern.

MOBILE GAMER SPIEL DES MONATS POCKET-PC

K-Rally

Rennspiel >> Action

Mehr als nur ein Rennspiel: Waffen, Wetten und Missionen sorgen für hitzige Gefechte.

K-Rally

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Infinite Dreams
Link	>> www.idreams.pl
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Aufwändig präsentierte Offroad-Rempelei, die mit kniffligen Aufgaben frischen Wind ins Genre bringt.



Macht sie alle nieder: Mit der Rakete nehmt Ihr den Fahrer vor Euch aufs Korn.



Missionen sorgen für rasante Abwechslung: Sprengt bestimmte Fahrer von der Piste (links) oder gewinnt das Rennen innerhalb einer vorgegebenen Zeit (rechts).

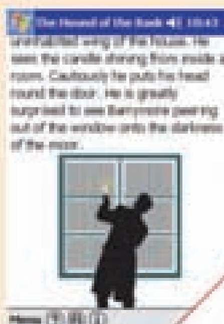
Fernbedienung im Eigenbau

Mit „Novii Remote Deluxe 4" macht Ihr Euer Handheld zur Universalfernbedienung: TV, Receiver, DVD-Player & Co. lassen sich fortan mit dem Stylus steuern. Zudem dürft Ihr die Tasten selbst arrangieren und Makros programmieren, um etwa drei Geräte mit einem Knopfdruck anzuschalten. Die praktische Software kostet bei www.novii.tv rund 25 Euro.



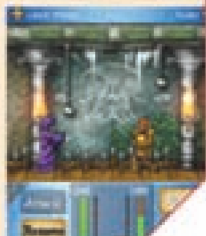
Ein Fall für Sherlock Holmes

Der berühmteste Detektiv aller Zeiten kommt auf den Pocket-PC: Im interaktiven Roman „The Hound of the Baskervilles" spürt der Schnüffler einen satanischen Fluch auf, der die Baskerville-Familie heimsucht. Das spannende Abenteuer mit englischen Texten kostet bei www.inebooks.com acht Euro.



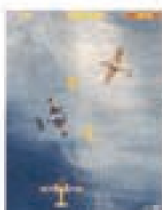
Ein Rollenspiel mit vier Handlungen

PDAmill.com verkauft ein Rollenspiel, das vier Kurzgeschichten vereint: Trotzdem soll jede Episode von „Arvale: Short Tales" etwa zehn bis 20 Stunden unterhalten und mit verschiedenen Abspännen zum mehrfachen Durchspielen motivieren. Das außergewöhnliche Abenteuer gibt's für zirka 15 Euro.



G4 WW2 Airfighters

Action >> Shoot'em-Up



Aufgrund der wenigen Schüsse bleiben die Luftkämpfe überschaubar.

Bei dieser Weltkriegsballerei steht das Ambiente im Mittelpunkt: Fotorealistische Landschaften, wuchtige Kriegsmärsche und authentisches Spitfire-Dröhnen schaffen eine eindrucksvolle Atmosphäre. Dafür ist das Waffensystem Eures Fliegers weniger umfangreich ausgefallen, lediglich die Bordkanone lässt sich verbessern. Immerhin sorgen mächtige Mutterschiffe und kreisende Abfangjäger für akzeptablen Ballerspaß: Technikfans greifen zu.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> G4 Pocket
Link	>> www.g4pocket.com
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Solide 2D-Ballerei mit sehenswerter, realitätsnaher Präsentation.

Burning Armor Code-E

Action >> Shoot'em-Up



Mit dem Hyperbeam brecht Ihr die Schutzschilde der Obermotze.

Wer taktische Feuergefechte liebt, kommt an „Burning Armor" nicht vorbei: Die sieben Waffensysteme lassen sich mit erspielten Punkten individuell erweitern, außerdem könnt Ihr Euren Jäger mit drei Droiden und neuen Schutzschilden verbessern. Aber auch der Feind ballert aus allen Rohren: Trickreiche Piloten weichen dem steten Kugelhagel dank Evade-System aus. Eine umfangreiche Handlung rundet den Weltraum-Shooter ab.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Max
Link	>> www.max-studio.net
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

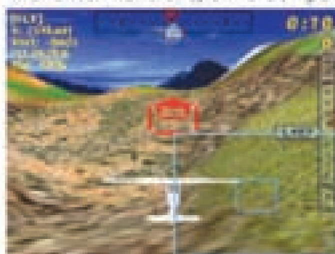
7 von 10 SPIELSPASS

2D-Weltraum-Shooter mit taktischen Feuergefechten und netter Handlung.

Sky Racer

Reaktion >> Flugsimulation

In diesem Fliegerspiel wird nicht geballert, hier stehen Eure Kunstflugtalente auf dem Prüfstand: Die Lufträume über Wüste, Gebirge und Voralpenland sind mit Checkpoints abgesteckt, die Ihr in vorgegebener Reihenfolge abfliegt. Dabei müsst Ihr Segelflieger, Dreidecker und sogar Privatjet durch Schluchten manövrieren und im Tiefflug übers Feld donnern – ein ruhiges Händchen kann da nicht schaden. Mit der gefühlvollen Steuerung und den vielen Anzeigen habt Ihr die Flieger optimal unter Kontrolle, ohne Computer-Konkurrenz mangelt es den relaxten Rundflügen aber auf Dauer an Abwechslung. Timer und Punktezähler motivieren nur begrenzt.



Im Tiefflug über die Hügelkette: Wer einen Checkpoint verpasst, muss einen Looping fliegen.



Ihr dürft in Cockpit-Perspektive schalten oder die imaginäre Kamera dem Flieger folgen lassen.

Sky Racer

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Warelex
Link	>> www.warelex.com
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

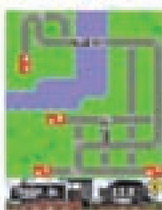
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	4 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Für erholsame Pausen: Entspannter Kunstflugwettbewerb, bei dem Ihr Herausforderer vermisst.

Pocket Loco

Denken >> Knobelspiel



Nutzt die Nebenstrecken, damit die Züge nicht zusammenstoßen.

Stellt mit dem Stylus die Weichen, damit die Züge am jeweils korrekten Bahnhof ankommen. Wer sich Umwege oder gar Fehlfahrten leistet, vertrödelt die knappe Zeit. Richtig knifflig wird's, wenn mehrere Züge die insgesamt 25 Schienennetze gleichzeitig befahren: Passt auf, dass die nicht kollidieren. Das originelle Spielprinzip ist eine willkommene Abwechslung zur üblichen Steinchen-Sortiererei, leider gibt es weder alternative Spielmodi noch einen Level-Editor – schade.

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> B3 Team
Link	>> www.b3team.com
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> keine

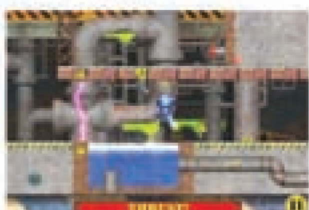
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Innovative Knobelei, der es an Level-Vielfalt und alternativen Modi mangelt.

Meltdown

Reaktion >> Jump'n'Run



Der Reaktor steht kurz vor der Kernschmelze, deaktiviert ihn mit den fünf Schaltern: Das ist trotz Jumppack nicht leicht, denn Euer Robo lässt sich nicht anhalten. Passt auf, dass er nicht in Kühlflüssigkeit fällt, von Stromschlägen gebrutzelt oder gar radioaktiven Monstern zerstört wird. Die insgesamt 90 Levels sind mit Fallen nur so gespickt und setzen Euch mit dem Zeitlimit gehörig unter Druck: Für optimale Übersicht dürft Ihr das Jump'n'Run wahlweise hochkant oder im Querformat spielen.

Betriebssystem	>> ab PPC 2000
Hersteller	>> Momentum Games
Link	>> www.momentumgames.com
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung, deutsche Texte

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

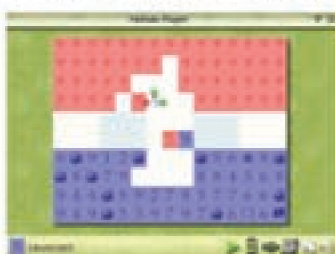
7 von 10 SPIELSPASS

Hitziges Jump'n'Run mit Schalterrätsel und ordentlich Zeitdruck.

Napoleonix

Denken >> Runden-Strategie

Bei der Umsetzung des Brettspielklassikers „Strategos" stehen sich zwei Streitmächte auf einem Schlachtfeld von 15 mal 15 Feldern gegenüber, jede will die Fahne des Gegners erobern. Kämpfer, Reiter und Schützen besitzen jeweils eine individuelle Kampfstärke und können nur schwächere Gegner besiegen. Der Clou: Ihr seht zunächst nicht, wie stark der Feind ist und welcher Art Truppen Ihr gegenübersteht – schickt einen Spähtrupp vor. Solo sind die Schlachten unterhaltsam, richtig spannend wird's dagegen im Zweispielermodus per GPRS oder WLAN: „Napoleonix" lässt sich auch mit seinem PC-Bruder vernetzen.



Wird eingeblendet oder in Vollbild dargestellt: Die strategische Karte verschafft Übersicht über die Stärke der Truppen.



Wie es Euch beliebt: „Napoleonix" könnt Ihr sowohl quer (Bild) als auch im Hochkantformat spielen.

Napoleonix

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Inscenic
Link	>> www.inscenic.com
Zirka-Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung, PC-Link

Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	3 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Per WLAN spielen alle Bürokollegen: mit Handlung und verschiedenen Karten erweiterter „Strategos"-Clone.

Retro-Gamer



Mobil spielen mit der Technik einer großen Konsole: Segas Handheld-Version des Mega Drive wurde leider ein Flop – ohne eigene Spiele klappt's halt nicht.

Nomad

Mitte der 90er-Jahre eifern zwei Konzerne um die Gunst der Zocker: An der Wohnzimmerfront können sowohl Segas Mega Drive als auch das Super Nintendo eine umfangreiche Fangemeinde um sich scharen. Was aber Mobilspiele angeht, hat Nintendo klar die Nase vorn. Mit seinen handlichen Abmessungen, der stromsparenden Technik und dem umfangreichen Spielangebot ist der Game Boy kaum zu schlagen. Nicht zuletzt wegen der begrenzten Software-Palette wurde schon Segas Game Gear (siehe Ausgabe 2) aus den Regalen verdrängt.

Hardware-Recycling

Doch Sega lässt nicht locker und setzt auf bekannte Technik, immerhin sind bereits hunderte Mega-Drive-Titel im Umlauf. Selbst das anvisierte Handheld unter dem Codenamen 'Projekt Venus' haben die Japaner schon im Programm – naja, fast, denn speziell für die Bedürfnisse der japanischen Fluglinie JAL entwickelte Sega 1994 den 'Mega Jet'. Diese Mobilversion des Mega Drive lässt sich an den LC-Screen im Flugzeugsitz stöpseln. Also steckt Sega das Gerät in ein dickeres Gehäuse und erweitert selbiges durch ein beleuchtetes LC-Display mit 320 x 224 Pixeln. Damit lassen sich die großen Konsolenspiele problemlos mobil daddeln – das Nomad ist geboren.

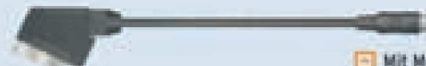
Wie beim großen Konsolenbruder wird mit sechs Feuertasten und



Der 'Mega Jet' ist ein Nomad ohne Display – drinnen steckt ein Mega Drive.

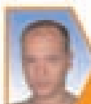
COLLECTORS CORNER

Seit der Einführung 1995 hat sich am hohen Preis des Nomad wenig geändert: Auf Ebay zahlt Ihr für ein neuwertiges Gerät nach wie vor rund 140 Euro. Praktischerweise wird das Handheld auch im Bundle mit dem 'PowerBack' angeboten – zusammen mit diesem Akku schlägt das Gerät aber schon mit 200 Euro zu Buche. Wer seine europäischen Spiele auf dem Nomad betreiben will, muss sich zwischen zwei Alternativen entscheiden. Beide haben ihre Nachteile: Der Umbau für rund 65 Euro verunstaltet das Gerät mit neuen Schaltern, sorgt aber zudem für eine 50/60Hz-Umschaltung (u.a. bei www.wolfsoft.de). Der Moduladapter kostet dagegen nur 15 Euro, macht das Gerät aber noch klotziger. Weitere Accessoires sind ebenfalls problemlos erhältlich: Joypad (fünf Euro), Netzteil (zehn Euro) und TV-Kabel (35 Euro) gibt's zwar nicht speziell für Nomad, Ihr könnt aber nach dem kompatiblen Zubehör für den großen Bruder Mega Drive 2 suchen. Vorsicht: Das TV-Kabel für Sega Saturn gleicht optisch dem für Mega Drive 2, ist aber nicht kompatibel! Sparen könnt Ihr dagegen bei den Spielen, die im Überfluss angeboten werden: Hochkarätige Mega-Drive-Klassiker gibt's bereits ab einem Euro.



Für den Anschluss an den TV besorgt Ihr Euch ein RGB-Kabel für die Oldie-Konsole Mega Drive 2.

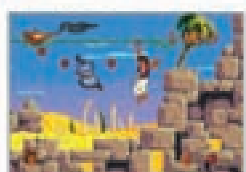
Mit Moduladaptern wie dem 'Action Replay' und dem 'Game Adapter' (oben) lassen sich Mega-Drive-Spiele jeglicher Herkunft mit dem Nomad betreiben.

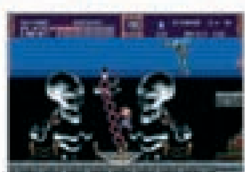


Oliver Ehrle
"Ein originelles Sammlerstück"

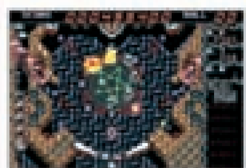
Mit TV- und Joypad-Anschluss ist das Nomad ein außergewöhnlich vielseitiges Handheld, das ein reichhaltiges Sortiment erstklassiger Spiele besitzt. Vor allem der hohe Stromverbrauch schränkt die Einsatzmöglichkeiten aber deutlich ein: Ohne Steckdose hat man mit dem Nomad nur wenig Spaß. Und um daheim zu spielen, kann man auch gleich das Mega Drive nehmen. Deshalb besorgen sich Sega-Sammler das Handheld mehr der Vollständigkeit halber - ein seltener Blickfänger jeder Videospiel-Kollektion.

DIE HITS DER 16-BIT-ÄRA

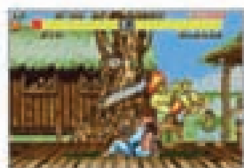

ALADDIN


CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION


DESERT STRIKE


DEVIL CRASH


GUNSTAR HEROES


STREET FIGHTER 2 TURBO

Dem erfolgreichen Mega Drive verdankt Brüderchen Nomad ein reichhaltiges Spieleangebot. Abgesehen von den Nintendo-eigenen Titeln wurden fast alle Topspiele der 16-Bit-Ära für die Sega-Systeme umgesetzt. Manche Hersteller entwickelten aber auch speziell auf die Hardware zugeschnittene Ableger ihrer berühmten Serien; etwa "Castlevania: The New Generation" gibt's exklusiv für Sega - wer 16-Bit-Klassiker mobil spielen will, kommt am Nomad nicht vorbei.

Steuerkreuz gelenkt. Dieses besitzt etwas mehr Widerstand als die üblichen Sega-Joypads und steuert sich daher dezent ungenauer. Einzigartig sind dagegen die Anschlüsse für ein externes Joypad sowie den TV-Ausgang, der sowohl simple AV- als auch exzellente RGB-Signale ausgibt. So lässt sich das Nomad im Wohnzimmer als vollwertige Spielkonsole nutzen.

Semi-Mobil

Mit seiner Konsolen-Hardware ist das Nomad den Konkurrenten technisch weit voraus, in der Praxis erweist sich das Gerät aber als unhandlich. Aufgrund des klotzigen Gehäuses passt das Nomad in keine Hosentasche, zumal die sechs AA-Zellen mit einem separaten Batteriefach hinten aufs Handheld gesteckt werden - ziemlich sperrig und ziemlich schwer. Hinzu kommen die fetten Module, die einen breiten Schacht benötigen und oben aus dem Gehäuse ragen. Außerdem ist das Nomad alles andere als stromsparend, schließlich wurde die Hardware ursprünglich für den Betrieb mit einem Netzteil konzipiert. Mit einem Satz Batterien kann man gerade mal 90 Minuten spielen.

Ein kurzer Auftritt

Seinen Konkurrenten ist das Nomad zwar voraus, trotzdem ist die Technik bereits bei der Einführung 1995 veraltet. Das Mega Drive gibt's schon seit sieben Jahren, in dieser Zeit haben Sega-Fans die erhältlichen Module bereits im Wohnzimmer bis zum Abwinken durchgezockt. Die Spieler erwarten sehnlichst die neue Konsolengeneration mit moderner 3D-Grafik - Playstation, Saturn und Nintendo 64 sind in aller Munde. Außerdem setzt Sega den Preis zu hoch an: Für 180 Dollar will man sich kein Handheld kaufen, mit dem sich nur bekannte Spiele betreiben lassen. Hinzu kommen die mächtigen Abmessungen, der hohe Stromverbrauch und der eingebaute Ländercode der Module: Im Gegensatz zum weltweit kompatiblen Game Boy lassen sich auf dem Nomad nur amerikanische Spiele zocken. Denn das Handheld erscheint lediglich in den USA und entpuppt sich dort nach wenigen Monaten als Flop - Japan und Europa gehen deswegen leer aus. *oe*

Pro
- massig hochkarätige Software
- auch als Mini-TV nutzbar
- Joypad-Anschluss für Zweispieler-Duelle
- exzellenter Bildschirm

Contra
- relativ groß und unhandlich
- hoher Stromverbrauch
- spielt ohne Umbau nur US-Module
- hoher Preis

Sega Nomad
1995 bis 1997

Startpreis	180 Dollar (USA)
Prozessor	16-Bit-CPU mit 7,6 MHz Taktfrequenz
Bildschirm	3,5 Zoll (6,5 x 4,8 cm)
Auflösung	320 x 224 Pixel
Farben	512 (64 gleichzeitig)
Sound	6 Kanäle, Stereo
Spiele-Medium	Modul
Spiele-Anzahl	ca. 850

NUR FÜR SEGA: EXKLUSIV UND INTENSIV

MUSHA ALESTE
Sega/Compile, 1990

Die vertikal scrollende Mech-Ballerei gilt bis heute als einer der besten 2D-Shooter. Das geht nicht nur aufs Konto der mächtigen Spezialeffekte, sondern liegt vor allem am komplexen Gameplay - vier Waffensysteme, ein dutzend Superwaffen sowie variantenreich steuerbare Begleitraumschiffe bringen jede Menge Taktik in den Kugelhagel. Angesichts der monströsen Obermotze lassen sich gelegentliche Ruckler zum Glück verschmerzen.


Taktische Gefechte: Die vielen Waffen lassen sich stufenweise ausbauen und in ihrer Funktion variieren.

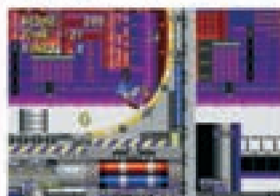
PHANTASY STAR 2
Sega, 1988

Weil "Final Fantasy" seinerzeit exklusiv für Nintendo-Konsolen erscheint, lockt Sega Rollenspieler mit der hauseigenen "Phantasy Star"-Serie. Die zweite Episode (und 16-Bit-Premiere) verblüfft mit detaillierten Monstern und spektakulären Kämpfen, bei denen Ihr den Helden über die Schulter blickt. Zudem schmückt Sega die Sci-Fi-Handlung mit Portraits und Zwischenbildern - böse Mächte wollen das Computernetzwerk 'Mother Brain' manipulieren...


In den Kämpfen lassen Zoomeffekte und gemogelte 3D-Perspektive Rollenspieler der 90er-Jahre staunen.

SONIC THE HEDGEHOG 2
Sega, 1992

Der blitzschnelle Sega-Igel war viele Jahre Marios größter Konkurrent. Statt Geheimräume und knifflig versteckte Extras zu suchen, rast er lieber mit Affenzahn durch Loopings und lässt sich von Bumpern auf entlegene Plattformen schleudern - bis heute ist kein Hüpfheld schneller. Höchstgeschwindigkeit prägt auch den Zweispieler-Modus, in dem Freunde per Splitscreen um die Wette laufen. Unser Favorit der Serie ist der zweite Teil

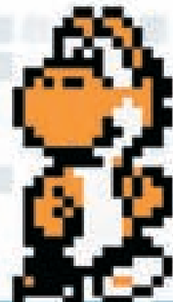

Blitzschnelles Gameplay und komplexe Level-Architektur machen "Sonic 2" zum Hüpfspiel-Meilenstein.

STREETS OF RAGE 2
Sega, 1993

Die horizontal scrollende Keilerei durch Hinterhöfe und Sportstadion lässt sogar "Final Fight"-Fans neidisch aufs Nomad schielen. Die vier Helden beherrschen nicht nur allerlei Spezialangriffe, sondern auch mächtige Teammanöver. So können sich Teamspieler die Feinde gegenseitig zuwerfen, was spektakuläre Combos ermöglicht und stellenweise für Situationskomik sorgt. Mächtige Superwaffen wie die Bazooka runden die Action ab.


Komplexer Kampf: Die Sega-Fighter beherrschen mehr Manöver als die Capcom-Konkurrenz.

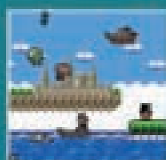




Game & Watch Gallery



Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.


Titel	Game & Watch Gallery	Game & Watch Gallery 2	Game & Watch Gallery 3
Entwickler	Nintendo, J	Nintendo, J	Nintendo, J
Erscheinungsjahr	1997	1998	1999
spielbar auf Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß und color	schwarz-weiß und color
enthaltene Spiele	Manhole, Fire, Octopus, Oil Panic	Parachute, Helmet, Chef, Vermin, Donkey Kong, Ball	Egg, Greenhouse, Turtle Bridge, Mario Bros., Donkey Kong Jr., Flagman, Judge, Lion, Spitball Sparky, Donkey Kong 2

Nintendo besinnt sich seit jeher auf seine erfolgreiche Vergangenheit. So werden liebgewonnene Serien und Stars durch Fortsetzungen auf den Stand der Dinge gebracht oder Oldies neu aufgelegt – und das nicht erst auf modernen Handhelds. Bereits Game-Boy-Freunde der ersten Generation durften die frühesten tragbaren Erfolge des japanischen Videospielgiganten aufleben lassen: Die legendären "Game & Watch"-Geräte der 80er-Jahre wurden in drei Sammlungen auf Modul verewigt. Dahinter verbirgt sich die Emulation von LCD-Handhelds der ersten Generation; diese muss man sich technisch wie aktuelle Billig-Elektronikspiele vorstellen, die gelegentlich als Zugabe bei McDonalds-Kindermenüs auftauchen – nur deutlich hübscher und aufwändiger.

Der Spielablauf ist simpel, aber originell: So fangt Ihr aus brennenden Gebäuden springende Menschen auf, jongliert heiße Pfannkuchen oder baut Brücken für unaufmerksame Wanderer.

Für die Game-Boy-Sammlungen gab sich Nintendo viel Mühe und arbeitete die eigene Geschichte liebevoll auf. Neben den Originalfassungen bekam jeder Titel eine moderne Version spendiert, die jedoch den Ur-Charme konservierte. Fleißige Daddler schalten zudem Gimmicks wie z.B. Musikmenü oder animierte Darstellungen der klassischen Geräte frei. In späteren "Gallery"-Episoden kam die Farbdarstellung dazu und die Spielezahl wuchs.

Sogar im 21. Jahrhundert denkt Nintendo an Fans der LCD-Oldies. 2002 erschien der vierte Teil der Serie für den GBA mit stolzen 20 Titeln auf einem Modul. Besonders ausgefallen und bei Sammlern begehrt ist schließlich die brandneue "Game & Watch Collection" für den DS: Der seltene Titel wurde Mitte 2006 veröffentlicht; er kam aber nicht offiziell in die Geschäfte, sondern konnte nur in Japan über die Firmen-Webseite im Tausch gegen Prämiencodes ergattert werden – wer sich das Modul als westlicher Sammler greifen will, muss deshalb auf Ebay derzeit rund 50 Euro locker machen.





>> Die nächste **Mobile Gamer** erscheint am **25. Mai**

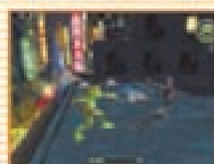
Beste Verbindungen

Nach dem Deutschland-Start von PS3 und Wii prüfen wir, ob auch PSP- und DS-Besitzer von den großen Brüdern profitieren. Welche Spiele nutzen die viel gepriesene 'Connectivity' von stationärer und tragbarer Spielkonsole? Wie geht das und was macht Sinn? Unsere Reportage klärt diese Fragen und wirft zudem einen Blick zurück auf die Verbindung zwischen GBA und Gamecube.



Der Sommer kann kommen

Auch wenn der Winter kein richtiger war, so freuen wir uns dennoch auf den Sommer. Raus aus dem Haus, Handheld rein ins Täschchen! Zur nächsten Ausgabe erwarten wir jede Menge Neuheiten zum Test: "Diddy Kong Racing" will "Mario Kart"-Fans verzücken, "Silent Hill" jagt PSP-Besitzern wohlige Schauer über den Rücken. Außerdem hoffen wir auf "Virtua Tennis 3", "Full Auto" (Bild links) und die neuen "Ninja Turtles".

>>Ausblick